TÉCNICAS PARA HACER PELÍCULAS

Este libro está dirigido a aquellas personas que quieran hacer películas "amateur" sencillas y con poco dinero.

Existen muchos libros publicados sobre técnicas para escribir guiones cinematográficos y para dirigir películas.

Nuestros libros de este tipo preferidos son :

"Screenwriting for narrative film and television" de William Miller, Hasting House, 1980

y "130 proyectos " de E. Grove , Ed. Blume, 2010

así como el libro de teoría del cine :

"El arte cinematográfico" de D. Bordwell y K. Thompson,

Ed. Paidos, 1995.

Son los libros más prácticos y claros que hemos encontrado.

En general, este tipo de libros siempre explica los mismos conceptos que se usan desde los días de Sófocles

para desarrollar personajes y argumentos

conceptos y técnicas que han sido usadas por todos los autores teatrales desde Lope de Vega hasta Ibsen.

El cine tiene ya 100 años de historia y todavía es un arte joven pero se nutre de las mismas técnicas teatrales utilizadas desde hace 3000 años.

En Hollywood se ha desarrollado un estilo de hacer cine que es en realidad una forma de llevar las técnicas teatrales de siempre hacia una radicalización

para conseguir tener éxito, para no aburrir a un tipo de público tonto , para hacer películas de gran impacto con diálogos de gran efecto y para que ganen mucho dinero los fabricantes de este tipo de producto de consumo rápido.

Pero el estilo de hacer películas de Hollywood no es el único existente,
hay otros estilos de hacer películas,
desde los estilos experimentales (que también se dan en USA, como el de John Cassavettes)

hasta los estilos anti-Hollywood, como el de los cineastas franceses de los años 60, por ejemplo Jean Luc Godard.

La persona que quiera hacer películas " amateur" baratas y sencillas debería olvidarse del estilo de hacer cine de Hollywood ,

que está pensado para grandes compañías con grandes presupuestos que necesitan recuperar sus enormes inversiones fabricando productos cinematográficos de mucho éxito.

Por ello, desaconsejamos los métodos de escritura de guiones cinematográficos y de dirección de películas del tipo " estilo Hollywood"
porque estos métodos solo enseñan a hacer películas con diálogos geniales e imágenes espectaculares

que mantengan enganchado al público al ver esas películas.

También desaconsejamos las escuelas de cine , de teatro y de escritura de guiones,

porque la mayoría de ellas están diseñadas para formar profesionales del cine comercial

y muchas veces solamente consiguen formar buenos técnicos en las varias especialidades profesionales del cine, como guionistas, directores, actores, fotógrafos que salen de esas escuelas de cine con muchos conocimientos técnicos

pero eso no implica que vayan a hacer buenas películas

porque demasiado a menudo los graduados de ese tipo de escuelas se pierden en tecnicismos para alcanzar una perfección técnica en las películas que hacen ,

descuidando lo que siempre ha sido lo más importante en toda obra de teatro ,
que es la historia que se quiere contar.

El aficionado que quiere hacer películas “amateur” no debería caer en todas estas trampas:
las escuelas de cine para profesionales,
la obsesión por la perfección técnica,
los libros para escribir guiones y dirigir películas estilo Hollywood.

La dirección de películas puede llevarse según dos estilos básicos opuestos:

tenemos el estilo “Kubrick”
que es un estilo extremo donde el director es un dictador que usa a su equipo,
especialmente a sus actores, como esclavos suyos
y controla totalmente hasta el mínimo detalle de lo que aparezca en su película,
hasta el último detalle en la ambientación, vestuario, diálogos, fotografía, música
y es como un dios que crea un mundo totalmente a su gusto y ese mundo privado suyo es la película.

El estilo Kubrick es un estilo extremo que este director llevó hasta sus últimas consecuencias:
obligaba a sus actores a repetir 60 veces la misma escena para que los actores se comportaran al final como marionetas o robots
después de haber repetido tantas veces una escena,

alargaba las escenas al estilo de Wagner que también alargaba sus óperas añadiendo más compases a sus melodías y acordes,

quería que todo en su película fuera perfecto, desde el vestuario hasta la fotografía,

y por si esto fuera poco,

se permitía el lujo de añadir a sus películas significados ocultos o segundas y terceras intenciones.

El estilo de Kubrick ha sido muy imitado por publicistas y otros directores,
especialmente esas escenas de Kubrick donde conseguía un gran efecto por una imagen espectacular asociada a una música fuerte.

Pero el estilo de Kubrick debe servirnos solamente para tener en cuenta los excesos en los que puede incurrir un director cuando tiene el control total de una película
y quiere controlar hasta los más mínimos detalles de ella
y se comporta como si fuera un dictador.

El estilo opuesto al de Kubrick es el de John Houston,

que era básicamente un hombre de acción que hacía cine un poco para divertirse.
Procedía de una familia de actores
y su estilo de hacer cine era muy natural,
siguiendo siempre su sentido común
al elegir encuadres y posiciones de cámara
y dejando hacer a los actores,
sin intervenir casi nunca en los rodajes excepto cuando algo salía muy mal.

Houston fue el director del sentido común,
del estilo de hacer cine sin romperse la cabeza buscando grandes imágenes
y sin complicarse la vida con difíciles movimientos de cámara o con montajes retorcidos.

Cuando se hace una película, especialmente en el momento más delicado cuando se rueda cada escena,
chocan varias concepciones distintas sobre cómo debería hacerse esa escena.
El director tiene en su cabeza una concepción de cómo debería ser esa escena,
el actor tiene otra
y el guionista y el productor tienen sus propias concepciones también.

Cada miembro del equipo tiene en su imaginación una idea de cómo debería ser escena

puesto que el cine, al contrario de lo que se ha dicho siempre, no es una “fábrica de sueños”
sino un repetidor de sueños,

Cada persona tiene dentro de su cabeza un sueño que quiere convertir en una película,
o una escena imaginada que quiere convertir en real.

La mayor parte de los conflictos que se dan durante los rodajes de las películas aparecen

porque las distintas concepciones que tienen los diferentes participantes en la película
chocan ,
son incompatibles
o son descartadas por el director
o por el actor principal que funcionan en el rodaje como un dictador.

La historia del cine está llena de rodajes de películas llenos de peleas entre directores, actores, guionistas y productores

y estas peleas surgen de las distintas concepciones que tiene cada uno de ellos
sobre la película en su conjunto
y sobre cada escena en particular.

La única manera de resolver estos conflictos es ,

o bien aceptando la dictadura de un director o actor
que sea la estrella
y que siempre haga cada escena como él quiere y sueña

justificando su dictadura como las han justificado siempre todos los tiranos : “por el bien del país”,

es decir, por el bien de la película,
puesto que bajo la idea fija de un solo autor una película tiene más unidad
que si fuera el resultado de la colaboración de mucha gente.

O bien haciendo las películas de una manera democrática,
donde el director sea solamente un coordinador general

y la película se haga realmente en equipo,
con todos los participantes aportando sus ideas
y sus visiones de cada escena.

Si las películas se hacen de una manera democrática,
entonces son el resultado de la colaboración de mucha gente
y la película expresa finalmente el esfuerzo colectivo de mucha gente,

siendo la película una suma de muchas ideas provenientes de mucha gente del equipo.

Walt Disney era muy celoso de la autoría de sus películas,
pero lo cierto es que las hacían un equipo de mil dibujantes,
amén de otros muchos guionistas, fotógrafos y músicos.

Además, el estudio Disney premiaba con dinero toda idea que se pudiera usar para sus películas y que fuera propuesta por alguien del equipo de Walt Disney.

Así que la mayoría de las películas de Disney son el resultado de la colaboración de muchos profesionales.

Este debería ser el modelo ideal de hacer una película, el modelo democrático
pero pocas veces se aplica porque enseguida aparece alguien del equipo
que quiere imponer su visión,
su sueño sobre cómo debería ser la película y cada escena

y este tipo acaba erigiéndose en el dictador.

Es difícil conseguir un equipo de rodaje en que todos sus miembros respeten la constitución democrática de ese proyecto.

Y eso ocurre porque cada persona tiene su sueño, su imaginación sobre cómo habría de ser la película

y muy pocos son capaces de renunciar a su sueño privado para que se introduzcan en él las ideas de otras personas ,
para que entren en su sueño otros sueños. .

Pero una película democrática debería ser exactamente
la suma de las aportaciones de todos los que participan en el rodaje.

De todos los miembros del equipo de rodaje,
los actores son los más importantes
porque son los que hacen el trabajo más difícil ,
el más fatigoso
y el que desgasta personalmente más.

Por lo tanto, deberían ser los actores los más escuchados siempre en las decisiones
que se tomaran sobre cualquier aspecto de la película.

En las películas de aficionados, no es necesario buscar actores que sean profesionales o estudiantes de escuelas de teatro,
de hecho es mejor evitar estos tipos porque acostumbran a ser muy engreídos y es difícil de trabajar con ellos,

muchos de ellos piden ya de entrada que los aficionados que quieren hacer su película “amateur” hayan estudiado cursos en escuelas de cine o de teatro
y se burlando de ellos por no saber “nada”
de cómo se hace una película ni de cómo hay que dirigir a los actores.

Por eso ,es mejor evitar a los actores que sean profesionales o estudiantes de teatro,

además acostumbran a ser muy mafiosos, reservándose las pocas oportunidades que hay de hacer cine
para ellos solos con el argumento de que ellos son los únicos que pueden hacer películas
porque tiene los estudios y cualificaciones necesarios para ello.,

e impidiendo que nadie más pueda hacer películas,
ni tan solo películas “ amateur” como en nuestro caso.

Es mejor buscar los actores entre nuestros amigos, familiares y gente corriente,
como hacía Pasolini que pedía a la gente que pasaba por la calle que saliera en sus películas,
aunque no supiera nada de cómo actuar.

Eso no le importaba a Pasolini porque los personajes que salen en sus películas no actúan,
simplemente están allí delante de la cámara y van diciendo un diálogo.

Esto es exactamente lo mismo que debería hacer un cineasta “amateur”, pedir a sus amigos que estén delante de la cámara y digan un dialogo,

que muchas veces se lo puede estar apuntando en voz alta un apuntador detrás de la cámara,

o que puede ser escrito en grandes cartulinas

(como le hacían a Marlon Brando)

o apuntado con un “pringanillo” o “teleprompter” como se hace en televisión.

o que puede ser puesto luego en la post-producción
grabando con un micrófono los diálogos como hacen los actores de doblaje,
una vez esté terminada la película .

Para este tipo de diálogos que se ponen después de acabar la película, es útil que los actores no digan el diálogo exacto durante el rodaje de las escenas
sino que simplemente vayan pronunciando números: 1,2,3,4,5,6,7....
para que parezca que sus labios se mueven y dicen palabras.

Luego, en la post-producción, se graban los diálogos reales sobre estos movimientos de labios de los actores y ya está.

El cineasta “amateur” no debería buscar la perfección en sus películas,
porque eso solo está al alcance de los profesionales que cuentan con grandes presupuestos.

Para hacer un “travelling” puede aprovechar una silla de ruedas de inválido,

como hacía Godard,
para sentarse en ella con la cámara
y filmar mientras un ayudante va moviendo la silla.

O bien atar la cámara a un espejo del coche e ir filmando mientras se conduce el coche.

El cineasta “amateur” debería conformarse con hacer peliculas pasables y
baratas
ya que casi nadie tiene dinero para gastarlo en hacer una película cara.

El cineasta amateur no debería obsesionarse en alcanzar la perfección de los aspectos técnicos de su película.

Buñuel descuidaba los aspectos técnicos de sus películas como la iluminación o la fotografía

y simplemente aplicaba técnicas standard en esos campos,
para no perder tiempo en ellos
y poder dedicarse a lo que a él le interesaba
que era contar una historia.

En las películas de Buñuel los aspectos técnicos son simplificados al máximo
y se siguen simplemente las técnicas standard de iluminación, fotografía, etc

sin perder más tiempo en esos temas.

Para el cineasta “ amateur” es suficiente que su película tenga una mínima calidad de imagen , de fotografía , de iluminación y con eso debería bastarle.

La iluminación debería ser lo más sencilla y barata posible, usando siempre que se pueda la iluminación natural
y empleando reflectores sencillos como una cartulina o una placa de poliexpan o de aluminio doméstico,

para que reflejen algo de luz sobre las caras de los actores
que siempre tienden a quedarse con un lado de la cara demasiado oscuro

Los aspectos más importantes y básicos de la realización cinematográfica son los mismos que los del teatro y son siempre los mismos,
aunque cambien las épocas y los gustos el público:

hay que desarrollar los personajes, estudiarlos y comprenderlos

y hay que diseñar cada escena según lo que esa escena necesite mostrar,

buscando los gestos y movimientos de los actores más convenientes para expresar lo que corresponda a esa escena

y resolviendo los problemas técnicos que cada escena pone (enfoque de cámara, iluminación, encuadre).

Este es el trabajo básico que siempre se hace en el cine

y es lo más importante en cualquier realización de una película.

Cada escena es distinta y cada escena debe ser planificada y estudiada una a una.

. Como la realización de una película es la suma de muchas escenas distintas
(en un corto, son unas 50 escenas y en un largometraje, unas 500 escenas)

,podemos decir que el trabajo esencial al hacer una película es crear escenas , una a una .

Al planificar cada escena, aparecen los conceptos sobre el personaje que puedan tener los actores, el director y el guionista

según sus experiencias personales propias o según sus prejuicios sobe la gente y sobre la vida .

Como hemos dicho al hablar de la película democrática ideal,

cada escena debería ser el resultado de la mezcla de esas distintas concepciones sobre los personajes
y sobre la historia
que tienen todos los que hacen la película.

Esa es una de las características únicas de una película comparada con otras artes :
las interacciones entre lo que quiere hacer el actor,
lo que quiere hacer el director
y lo que quiere hacer el guionista

y que emergen en cada momento clave en la preparación y filmación de cada escena.

Cuando pidamos a nuestros amigos si quieren participar como actores en una película "amateur" nuestra,
debemos pedir que les interese la historia que queremos contar y los personajes
y

debemos explicarles que lo más difícil de su trabajo no va a ser actuar

sino aguantar muchas horas de ir haciendo muchas escenas una detrás de la otra.

Eso es lo más pesado de hacer películas para los actores,
tanto para los profesionales como para los amateurs

y deberíamos escoger nuestros actores entre aquellos amigos nuestros que se comprometan a aguantar las muchas horas de rodaje que implica hacer esa película.

Hay muchos actores aficionados que se cansan de rodar escenas al cabo de 30 minutos y se marchan.

También deberíamos desaconsejar a los directores de películas ¡"amateur"
que intenten hacer películas espectaculares al estilo Hollywood,
con imágenes impactantes,
porque este tipo de películas suelen ser muy caras de hacer
y además están llenas de efectos especiales que acaban cansando.

Hoy en día se pueden hacer muchos efectos especiales con programas de ordenador como After Effects,
pero los efectismos en el arte siempre acaban cansando.

Desaconsejamos a los directores de cine "amateur" que hagan películas llenas de efectismos
porque los efectismos son solo eso,
efectos que causan gran impresión la primera vez que se ve la película
pero luego cansan.

El cine ya tiene 100 años de historia y ya ha pasado esa época , propia de cualquier arte nuevo, de los pioneros , los grandes creadores y los experimentadores.

Casi todo está inventado en el cine y se han desarrollado muchos estilos diferentes de hacer películas en estos 100 años de historia del cine.

Por ello, el cineasta aficionado e incluso el profesional debería ser humilde

y entender que cualquier cosa que invente en su película, cualquier movimiento de cámara
cualquier genialidad en la dirección de actores

ya han sido hechos antes
y probablemente el director o el actor lo habrá visto antes en alguna película famosa

y luego habrá sentido las ganas de probarlo
en su propia película amateur o profesional.

El director actual de cine debería ser humilde porque poco o nada de su película va a ser novedoso, creativo u original

puesto que todo se ha hecho ya y se ha probado ya en estos 100 años de cine.

Eso no quiere decir que no exista todavía un margen para la creatividad al hacer películas,
porque hay muchos aspectos de cómo hacer cada escena que dan mucho margen para la elección ,
por parte del director y de los actores ,
de unas opciones o de otras.

Pero cuando vemos a un director o actor engreído por el resultado de alguna película o escena suya
no podemos evitar sentir vergüenza ajena,
pues ese pobre tonto no se da cuenta de que no ha hecho en su película nada nuevo,
pues todo ya se ha probado y ya se ha hecho en cine.

Hay miles de películas en los archivos , rodadas en estos últimos 100 años y en ellas ya se ha hecho todo.

Aún así, todavía podemos sentir el placer de hacer cine, aunque sepamos que estamos repitiendo cosas que ya hicieron Orson Welles o Hitchcock.

Hay gente, como nosotros mismos , a la que le gusta filmar, preparar escenas, montar una película.

Y es que hacer cine sigue siendo uno de los artes más fáciles de hacer,

sobre todo si lo comparamos con las artes del pasado como la pintura o la escultura
que pedían muchos años de aprendizaje.

Todo el mundo puede hacer cine si se compra una cámara

y así ocurrió en las primeras décadas del cine,
cuando la gente se compraba una cámara
y se iba a los descampados soleados que había cerca de Los Ángeles
(y que luego se llamarían Hollywood)
para hacer películas.

Es un arte fácil y por eso hay miles de graduados de escuelas de cine ,
porque todos ellos tienen sus sueños que quieren plasmar en celuloide
y saben que es más fácil hacerlo con una cámara
que escribiendo una novela, dibujando un tebeo o pintando un gran cuadro.

Como hay tanta gente que quiere hacer cine,
los odios y ojerizas son muy frecuentes en este mundillo,

porque los que son profesionales del cine no quieren que los intrusos

les quiten las pocas posibilidades de hacer cine que hay en España

y porque, en realidad, hacer cine es fácil
y esta misma facilidad lleva al odio entre todos los que hacen cine

y que querrían tener el monopolio de hacer cine,
ellos solos como los únicos en el país que hicieran cine ,
y no soportan que otros miles también estén haciendo cine.

En los primeros años del cine, las películas eran cortas,
se exhibían en ferias y cafés,
eran películas baratas rodadas con una cámara siempre fija que no se movía nunca
y los argumentos procedían simplemente de obras de teatro que se filmaban.

El cine no era considerado todavía un arte en esas primeras ´décadas,
solo era un entretenimiento barato y producía pocos beneficios.

Gente como Meliès hacía películas como churros, rápidamente y con poco dinero, con escenarios pintados a mano.

Meliès fue uno de los primeros en darse cuenta del significado “mágico” de los trucos en el cine ,

como por ejemplo al poner una cámara en lo alto del techo enfocando hacia el suelo
mientras un actor estirado en el suelo hacía ver que nadaba o que flotaba en el espacio.

La mayoría de las películas hechas antes de 1920 parecen, para el público actual,
películas malas, baratas, como de cine " amateur".

Por ello mismo , el cineasta "amateur" debería buscar inspiración en esas películas sencillas hechas antes de 1920 porque eran casi películas de aficionados hechas con poco dinero.

Como explica Ian Brownlow en su completo libro :
"Behind the mask of innocence",
en la época del cine mudo se hicieron todo tipo de películas,
la mayoría de ellas eran cortas,
sobre todo tipo de temas:

prostitución, corrupción política, drogas, delincuencia, prisiones, pena de muerte, liberación de la mujer, huelgas, empresarios explotadores, miseria de la clase obrera, maltrato infantil, inmigración, judíos, italianos,

y eran películas sencillas y baratas .

Todos estos temas han sido repetidos una y otra vez en las películas que se han hecho en cada década posterior, adaptándolos a los gustos del público de cada década y a las circunstancias especiales de cada década,

pero los temas siempre son los mismos.

En esa época del cine mudo aparecieron los primeros métodos sobre técnicas de cinematografía,

métodos que eran muy sencillos
pero que siguen siendo útiles para el cineasta" amateur"
precisamente porque son métodos pensados para hacer películas sencillas y baratas,
por ejemplo el libro :
"Cinema crafsmanship" de F. T. Patterson,
publicado por Hartcourt en 1920.

En esas primeras décadas del cine,

se intentaron adaptar a ese nuevo medio todas la obras literarias existentes.

El cineasta "amateur" puede hacerlo mismo ,por supuesto.

Nada le impide adaptar una obra de Shakespeare,

por ejemplo "Troilo y Cresida"

que es una de las obras suyas menos conocidas, pero interesante,
con varios personajes bien definidos como Aquiles, Ayax, Tersites o Héctor ,

con buenos diálogos

y una escena final de acción con la pelea a muerte de Héctor y Aquiles.

Otra fuente de historias para el cineasta "amateur" son los tebeos, como explicamos en nuestro otro escrito en internet "La película del globo".

Los tebeos nos lo dan casi todo ya hecho:

tenemos la historia,

cada viñeta sirve para una escena,

hay los diálogos

y es que un tebeo es como un"storyboard"
que nos regala su autor.

Mis historietas preferidas para hacer películas amateur son las de Will Eisner y su personaje "Spirit",

llenas de guiones imaginativos
y de encuadres interesantes

(pues Eisner estaba muy influido por Orson Welles),

como en esta historieta con dos historias paralelas.

Los libros de Will Eisner sobre teoría de los tebeos también son útiles ,
como estas páginas suyas que sirven

para que los actores se inspiren en actitudes y poses dramáticas.

También son útiles los libros de teatro para niños., como el libro "El joc dramatic" de Ulla Alasjarvi, Ed.Graó, 1986

así como muchos otros libros para niños donde enseñan a hacer teatro breve para niños , con diálogos.

Después de 1920 aparecen los primeros grandes autores de este nuevo arte,
como Eisenstein, Griffith y el mismo Chaplin en sus películas largas.

Las películas dejan de ser sencillas y baratas

para convertirse en espectáculos de masas, muy caras en su presupuesto y que recaudan grandes beneficios, convirtiendo a sus actores en ricas estrellas mundiales.

Es entonces cuando aparece el concepto de cine como un gran negocio que pide grandes inversiones y un rendimiento económico propio de una gran empresa.

Hollywood desarrolla su estilo de hacer películas caras pero rentables
y es exactamente este estilo de Hollywood el que debería evitar el cineasta amateur ,

porque le mata toda su inspiración
y sus ganas de hacer cine ,
ya que nunca podrá competir contra las grandes empresas que hacen cine en Hollywood
ni con sus productos

y además tendrá que aguantar las burlas del público

que siempre comparará sus sencillas películas amateur

con esas superproducciones de Hollywood.

El cineasta amateur debería inspirarse en otros estilos de hacer cine,
como el cine experimental
o el cine artístico

e incluso el mismo cine español que desde los años 30 ha desarrollado su propio estilo nacional de hacer cine,

sin seguir exactamente los estilos de Hollywood

y que ha dado cientos de buenas películas y de directores, conocidos por todos.

Así lo han entendido los miles de cineastas "amateur" que han hecho sus propias películas

desde que aparecieron las cámaras baratas de Super 8 , sobretodo desde los años 50.

Efectivamente, se han hecho miles de películas "amateur" en los últimos 60 años

y todas ellas han cumplido la función de dar la oportunidad de divertirse a sus propietarios , jugando un poco con las técnicas cinematográficas
y explicando cosas que querían contar.

Con Eisenstein empieza el cine como arte total.
Eisenstein se inspiraba en teorías filosóficas y artísticas, como el constructivismo, para diseñar cada una de sus escenas, como puede apreciarse al leer sus escritos teóricos .

Eisenstein piensa mucho sus escenas en todos sus aspectos, desde las metáforas visuales hasta el tipo de fotografía,
los planos,
ese montaje tan estudiado de Eisenstein

y tan mal imitado luego por cientos de directores que no conocían los conceptos teóricos que manejaba el director ruso al hacer el montaje de sus películas.

En el libro de Daivd Mayer "Eisenstein's Potemkin" , Da Capo Press, 1972,

podemos estudiar toda la complejidad del estilo de Eisenstein, un estilo totalmente intelectual

donde cada escena era concebida

según una serie de conceptos filosóficos y teóricos.

El estilo de Eisentein es desaconsejado para el cineasta "amateur" ,

a menos que tenga una buena cultura en Historia del Arte

con conocimiento de las teorías artísticas y filosóficas
como tenía Eisenstein
y quiera hacer cine "amateur" experimental.

Pero la mayoría de los cineastas "amateur" no quieren pensar demasiado sus escenas,
prefieren dejarse llevar por el estilo más físico,
ese estilo que consiste en improvisar sobre el terreno
la posición de la cámara,
el encuadre,
la fotografía,
la posición de los actores

todo según la inspiración del momento.

La mayoría de los cineastas "amateur" filman de esta manera física
y es lícito que lo hagan puesto que la gracia de hacer películas
es la aparición de improvisaciones del último momento

o de ocurrencias que tenga el actor
o alguien del equipo
o de hechos imprevistos que ocurran durante el rodaje.

Todas las películas rodadas desde hace 100 años,
han sufrido contratiempos inesperados o circunstancias imprevistas

y gracias a la habilidad de sus directores, actores y guionistas, se han adaptado esas circunstancias,

y las han utilizado en la película

o incluso han mejorado la película con novedades en el guión en las que nadie había pensado.

El cineasta amateur debería estar atento a todo lo que ocurre durante el rodaje
porque siempre aparecen cosas imprevistas
que pueden ser incorporadas a las escenas o al guión,

especialmente cuando se filma en la calle , en medio de mucha gente
o durante algún acto público o acontecimiento.

Improvisar y dejarse inspirar por el ambiente donde se está filmando,
por ejemplo si se está en plena naturaleza,
es importante
y forma parte de lo que pueda tener de divertido
el hacer una película.

Los actores puede que tengan un día inspirado y quieran imporvisar o sobreactuar más de la cuenta
y debe dejárseles hacer lo que quieran.

El cineasta “amateur”, además de buscar inspiración y ánimos en las películas mudas hechas antes de 1920,

también puede encontrar ideas en las películas llamadas “seriales”
que se hacían en los años 30 y 40 en USA a partir de personajes de tebeos,

películas hechas con poco dinero y filmadas de una manera sencilla.

Los seriales de “Flash Gordon”; “Buck Rogers”, “Batman”; The Phantom”, “Dick Tracy” o “Captain Marvel”
se filmaban con poco presupuesto
y los efectos especiales era infantiles (una nave espacial de juguete)

Precisamente por ser películas tan sencillas sirven como modelo para los cineastas “ amateur”
que quieran hacer películas de aventuras ,
de ciencia-ficción con muchos efectos especiales sencillos y maquetas
o con superhéroes que vuelan sobre un “ croma”
(sobre un fondo verde al que electrónicamente se añade luego el paisaje que se quiera).

Las películas de aventuras son muy cansadas de hacer porque los actores y todo el equipo de rodaje corren y van de un lado a otro, todo el tiempo .

Hay que estar en buena forma para hacerlas.



TINA PINTO • AGE 36





1



2



3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

WORRYING

In cartoon, worrying can be subtle or it can become quite a strong emotion. It is somewhat related to fear and also to thinking and meditation. A twist of the brow may make the difference. A slight furrow midway in the forehead just above the brows can alter the emotion. The predicament in which the cartoonist places the character may help to decide the specific expression needed.



17

THINKING AND MEDITATING

Fig. 18 below is pondering his next step, whereas 17 is plainly disturbed and worried about his course. Fig. 20 just had an idea, the quality of which we're not quite sure. Fig. 19 is serenely meditating.



18



20



21

Above are little figures who seem worried to one degree or another. They border on meditative thought (see below).



19



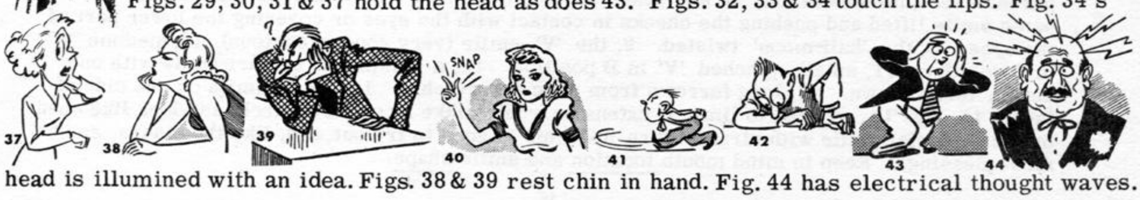
22 23 24 25 26 27 28

A characteristic of cartoon thought is scratching, massaging or just touching the head.



29 30 31 32 33 34 35 36

Figs. 29, 30, 31 & 37 hold the head as does 43. Figs. 32, 33 & 34 touch the lips. Fig. 34's

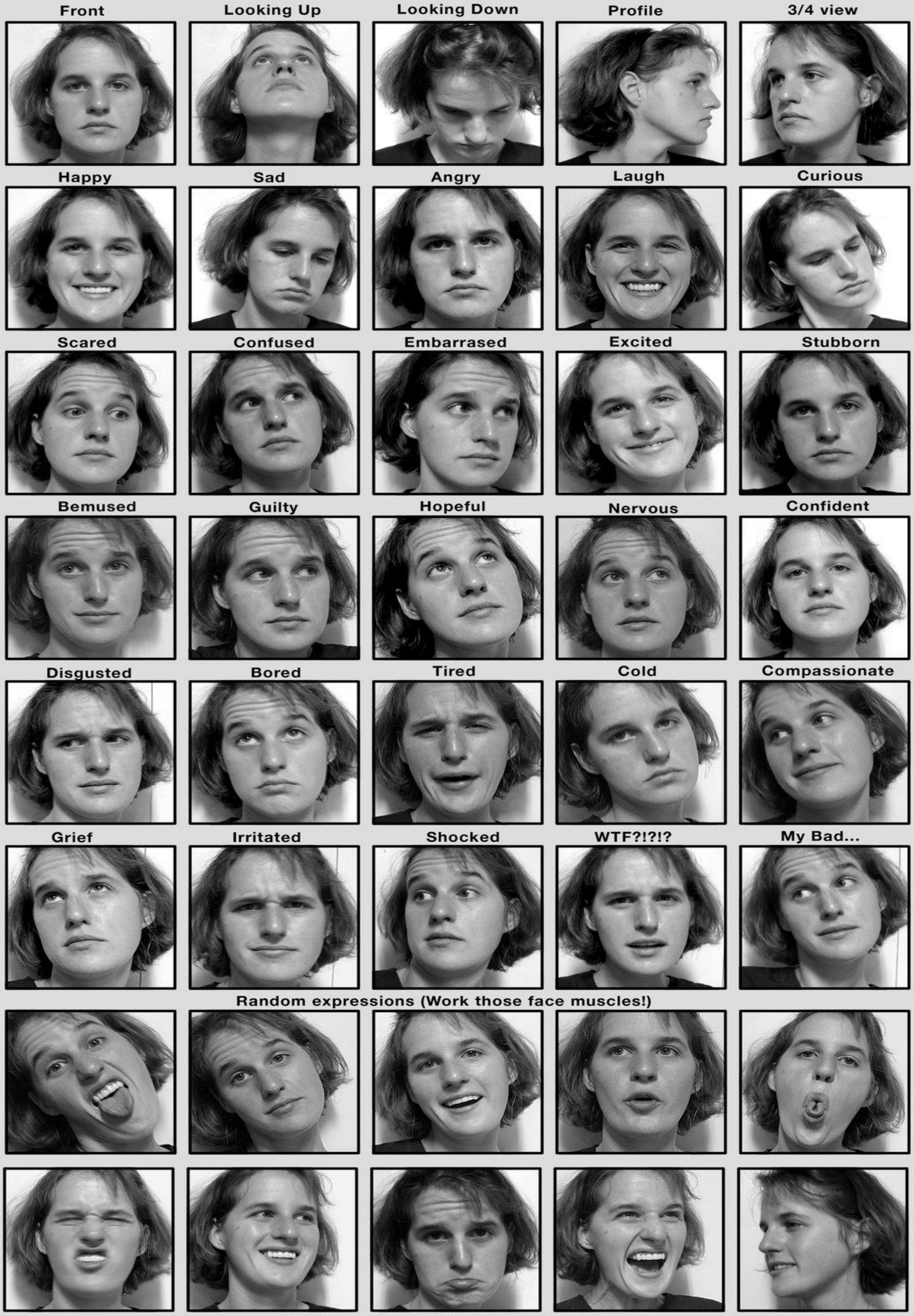


37 38 39 40 41 42 43 44

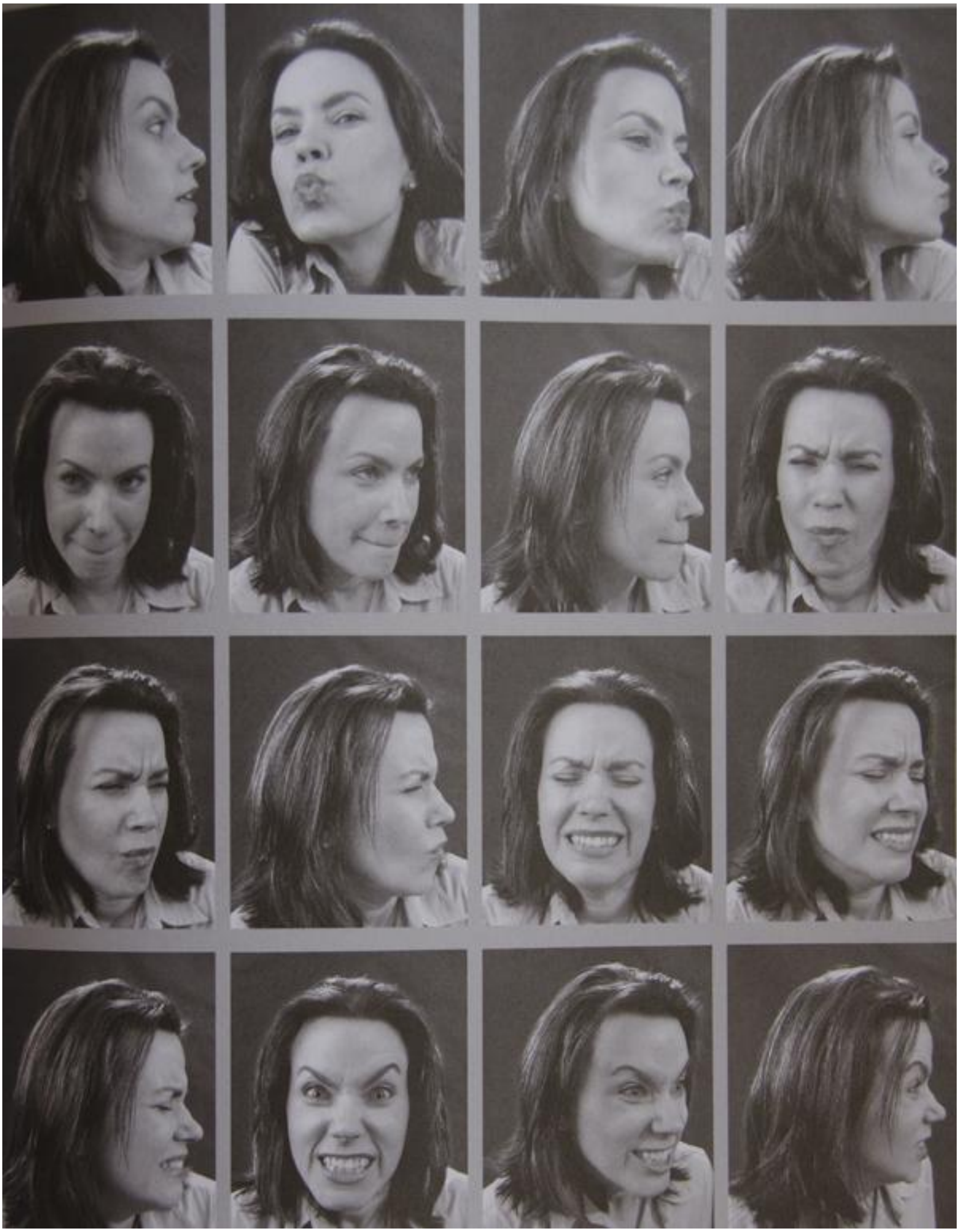
head is illumined with an idea. Figs. 38 & 39 rest chin in hand. Fig. 44 has electrical thought waves.

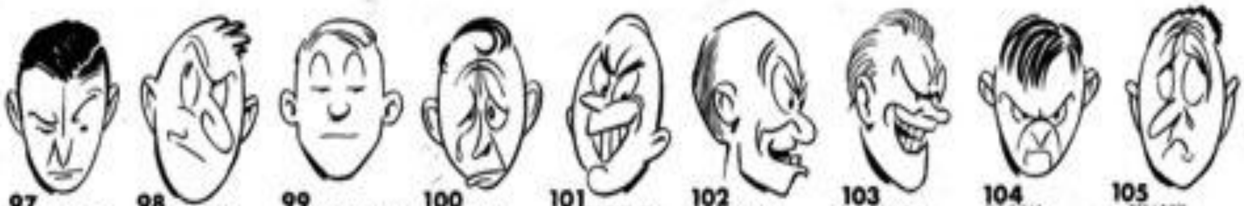
Facial Expressions Reference Project

Model: Noel "Noelssphere" Huff **Aged: 27 Years** **Race: Caucasion**



Project by Chronicdoodler.deviantart.com





97 REASONING (31, 43, 47, 67, 82, 84, 93, 95, 98, 99, 119, 125, 131, 145, 147)

98 RECALLING (23, 31, 41, 42, 43, 47, 60, 67, 82, 84, 93, 95, 99, 119, 125, 128, 134, 147)

99 REFLECTION (2, 8, 23, 27, 31, 47, 69, 82, 84, 85, 93, 95, 98, 119, 125, 147)

100 REMORSE (32, 34, 36, 37, 39, 42, 45, 48, 61, 62, 87, 105, 111, 124, 141, 143)

101 RIDICULE (12, 19, 35, 40, 59, 68, 70, 71, 73, 102, 103, 107, 108, 139, 140)

102 RUDENESS (1, 13, 19, 20, 26, 35, 40, 54, 68, 73, 79, 96, 103, 107, 108, 116)

103 SARCASM (1, 12, 19, 33, 35, 40, 54, 68, 73, 79, 101, 102, 108, 139, 140)

104 SCORN (5, 11, 35, 38, 40, 41, 44, 58, 68, 73, 96, 101, 102, 103, 107, 108, 139)

105 SHAME (7, 29, 32, 36, 37, 39, 42, 45, 48, 87, 100, 111, 124, 141, 143)



106 SMILE (4, 24, 27, 49, 57, 60, 63, 66, 76, 80, 82, 85, 94, 113, 123, 129, 147, 149)

107 SNARL (1, 5, 11, 12, 19, 40, 58, 59, 68, 79, 102, 103, 104, 108, 139, 140)

108 SNEER (same assoc. as 107 though not as intense as the 107 snarl)

109 SNEEZE (possible assoc. with: 3, 14, 15, 16, 21, 33, 64, 121, 124, 146, 148)

110 'SOPHISTICATED' (possible assoc. with: 2, 23, 43, 59, 69, 74, 145 – see 'society' p. 107)

111 SORROW (7, 29, 32, 34, 36, 37, 39, 42, 45, 48, 61, 62, 83, 87, 100, 105, 124, 141, 143)

112 STRAIN (possible assoc. with: 1, 5, 7, 38, 50, 58, 90, 96, 132, 135, 136)

113 STRENGTH (possible assoc. with: 1, 18, 89, 137)

114 SHEEPISH (possible assoc. with: 42, 48, 62, 83, 87, 92)



115 SHOCK (3, 7, 9, 10, 21, 25, 46, 50, 52, 53, 64, 88, 90, 126, 127, 130, 136, 148)

116 SHOUTING (3, 17, 33, 35, 54, 71, 75, 78, 96, 118, 126, 130, 136, 148, 150)

117 SICK (7, 29, 32, 36, 37, 39, 42, 45, 46, 48, 50, 87, 90, 100, 111, 115, 120, 124, 135, 143)

118 SINGING (possible assoc. with: 17, 56, 75, 78, 96, 116, 126, 148)

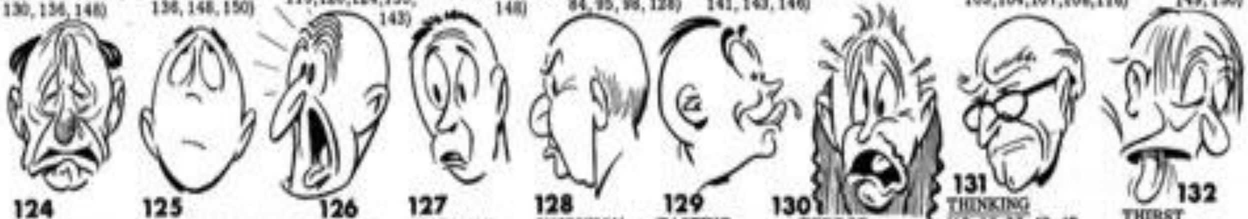
119 SKEPTICISM (2, 23, 26, 31, 41, 42, 43, 44, 47, 59, 67, 68, 70, 74, 79, 84, 95, 98, 128)

120 SLEEPINESS (possible assoc. with: 14, 45, 48, 69, 87, 117, 135, 141, 143, 146)

121 SMELLING (possible assoc. with: 2, 39, 63, 98, 104)

122 STUBBORNNESS (1, 2, 5, 13, 23, 26, 33, 35, 38, 41, 44, 47, 54, 68, 71, 81, 89, 96, 103, 104, 107, 108, 116)

123 STUPIDITY (28, 46, 55, 66, 86, 91, 117, 120, 132, 135, 143, 149, 150)



124 SUFFERING (7, 29, 32, 34, 36, 37, 39, 42, 45, 48, 50, 62, 87, 90, 100, 105, 111, 117, 135)

125 SUPPLICATION (7, 29, 42, 48, 62, 92, 93, 100, 105, 111, 124, 141, 143)

126 SURPRISE (3, 9, 10, 25, 52, 53, 72, 88, 91, 115, 127)

127 SUSPENSE (6, 7, 9, 10, 25, 30, 49, 51, 52, 88, 91, 130)

128 SUSPICION (2, 23, 26, 31, 43, 47, 67, 79, 84, 95, 98, 119, 134)

129 TASTING (possible assoc. with: 6, 15, 21, 51, 63, 77, 91, 150)

130 TERROR (7, 9, 10, 25, 52, 53, 64, 72, 88, 115, 126, 136)

131 THINKING (13, 18, 23, 43, 47, 62, 67, 76, 79, 84, 93, 95, 97, 98, 99, 119, 125, 145, 147)

132 THIRST (6, 10, 15, 21, 36, 50, 51, 63, 86, 91, 129, 135, 143)



133 THRILLED (6, 17, 49, 51, 55, 56, 75, 78, 91, 106, 123, 149, 150)

134 TIMIDITY (2, 8, 27, 48, 72, 80, 82, 85, 92, 93, 94, 114, 125, 144)

135 TIRED (8, 32, 37, 39, 42, 45, 48, 87, 111, 117, 120, 124, 141, 143, 146)

136 TORMENTED (7, 25, 36, 42, 46, 52, 53, 61, 62, 64, 72, 88, 90, 112, 115, 124, 141)

137 TOUGH (1, 5, 11, 13, 19, 35, 40, 44, 54, 56, 68, 71, 79, 81, 96, 103, 104, 107, 108, 116, 122, 139)

138 UNCONSCIOUS (46, 50, 120, 132, 135)

139 VILLAINOUS (11, 20, 33, 40, 44, 54, 58, 68, 79, 96, 101, 103, 104, 107, 108, 140)

140 WOLFISH (11, 20, 33, 35, 40, 51, 68, 91, 101, 102, 103, 104, 107, 133, 139)

141 WORRY (7, 25, 32, 34, 36, 37, 39, 42, 45, 48, 61, 62, 87, 92, 100, 111, 117, 124, 135, 143)



142 WHISTLING (possible assoc. with: 8, 16, 69, 77)

143 WEARINESS (29, 32, 34, 36, 37, 39, 42, 45, 48, 50, 87, 90, 105, 111, 117, 120, 124, 132, 135, 141, 146)

144 WEAKLING (2, 8, 27, 48, 80, 85, 87, 94, 100, 114, 117, 120, 125, 134)

145 WISE (18, 24, 49, 57, 76, 97, 99, 131)

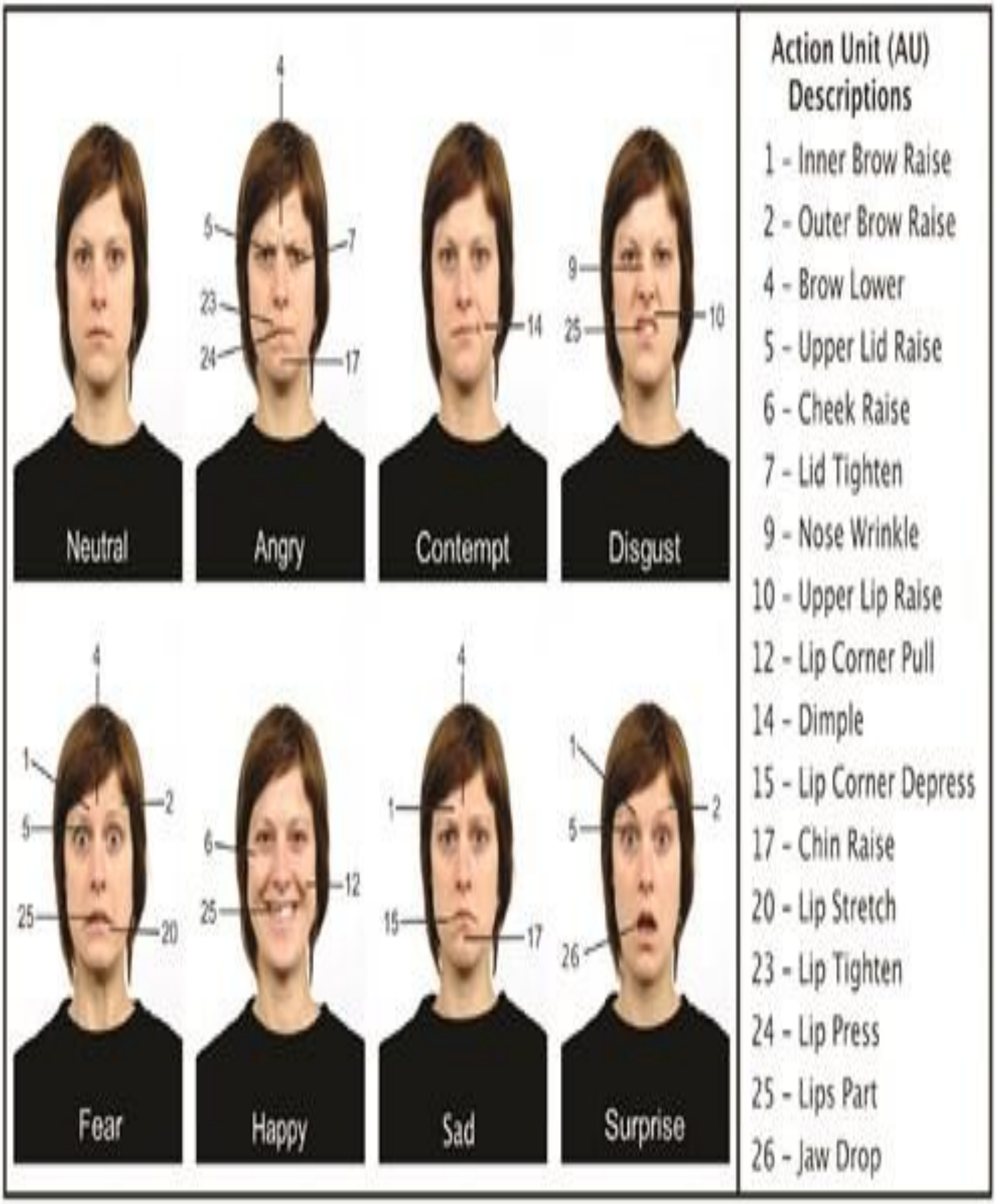
146 YAWNING (possible assoc. with: 8, 14, 45, 48, 69, 87, 117, 135, 141, 143)

147 YEARNING (27, 60, 80, 82, 85, 98, 99)

148 YELLING (3, 9, 17, 33, 35, 54, 71, 75, 78, 91, 96, 116, 118, 126)

149 ZANY (25, 28, 46, 50, 51, 66, 86, 91, 115, 123, 130, 132, 133, 135, 136)

150 ZEALOUS (6, 17, 49, 51, 55, 66, 75, 78, 91, 106, 123, 133, 149)



Neutral
Angry
Contempt
Disgust
Fear
Happy
Sad
Surprise
Action Unit (AU) Descriptions
1 - Inner Brow Raise
2 - Outer Brow Raise
4 - Brow Lower
5 - Upper Lid Raise
6 - Cheek Raise
7 - Lid Tighten
9 - Nose Wrinkle
10 - Upper Lip Raise
12 - Lip Corner Pull
14 - Dimple
15 - Lip Corner Depress
17 - Chin Raise
20 - Lip Stretch
23 - Lip Tighten
24 - Lip Press
25 - Lips Part
26 - Jaw Drop



Es la lista de expresiones que usan los actores y que son muy útiles para nuestros amigos que quieran hacer la película como actores aficionados



El estilo de Eisenstein,

siempre muy estudiado

para crear una obra de arte total



Así se hacían las películas

antes de 19[illegible]

Ah, marc...

Mosso: *Bé, bé.* (Amb veu forçada.)

Narrador: *El Mosso és l'ajudant del conseller Sensepietat. Està fent els seus exercicis gimnàstics per mantenir-se en forma.*

Mosso: *Un, un, un, un, un, un, un... No s'acaba mai! Hauria d'aconseguir arribar fins a cent, però no me'n recordo, del que ve després de l'u. Si us plau, digueu-me, què hi ha després de l'u? Ai, és clar, que estúpid que sóc. Jo ja ho sabia, sols que m'havia marxat del cap. Un, dos, tres... dotze, tretze, vuitanta-cinc, però prou, fem veure que ja he arribat al final, noranta-cinc, cent. Us ho prego, deixeu-me acabar. Ni tan sols hi ha Sensepietat...*

(En aquest mateix moment es veu arribar Sensepietat.)

Sensepietat: *Fuet! Fuet! On és el fuet?*

Mosso: *Vol un fuet per al berenar?*

Sensepietat: *Idiota! Si n'ets, d'idiota! Idiota com sempre. Dóna'm el fuet!*

Mosso: *El Rei Boncor ha prohibit l'ús dels fuets.*

Sensepietat: Però jo canvio la llei: a partir d'avui només s'usarà el fuet. Ho has sentit? Ara dóna'm el fuet!

Mosso: *Li puc donar un tros de corda. No tinc un fuet i no sé on anar a buscar-lo.*

Sensepietat: *Deixa-ho córrer, deixa-ho córrer! Ja m'espavilaré jo sol. He vist un ratolí... Té les hores comptades..., espera, que vinc, ratolinàs, espera!*

... que el Rei es desperti. Però es veu que ahir es va

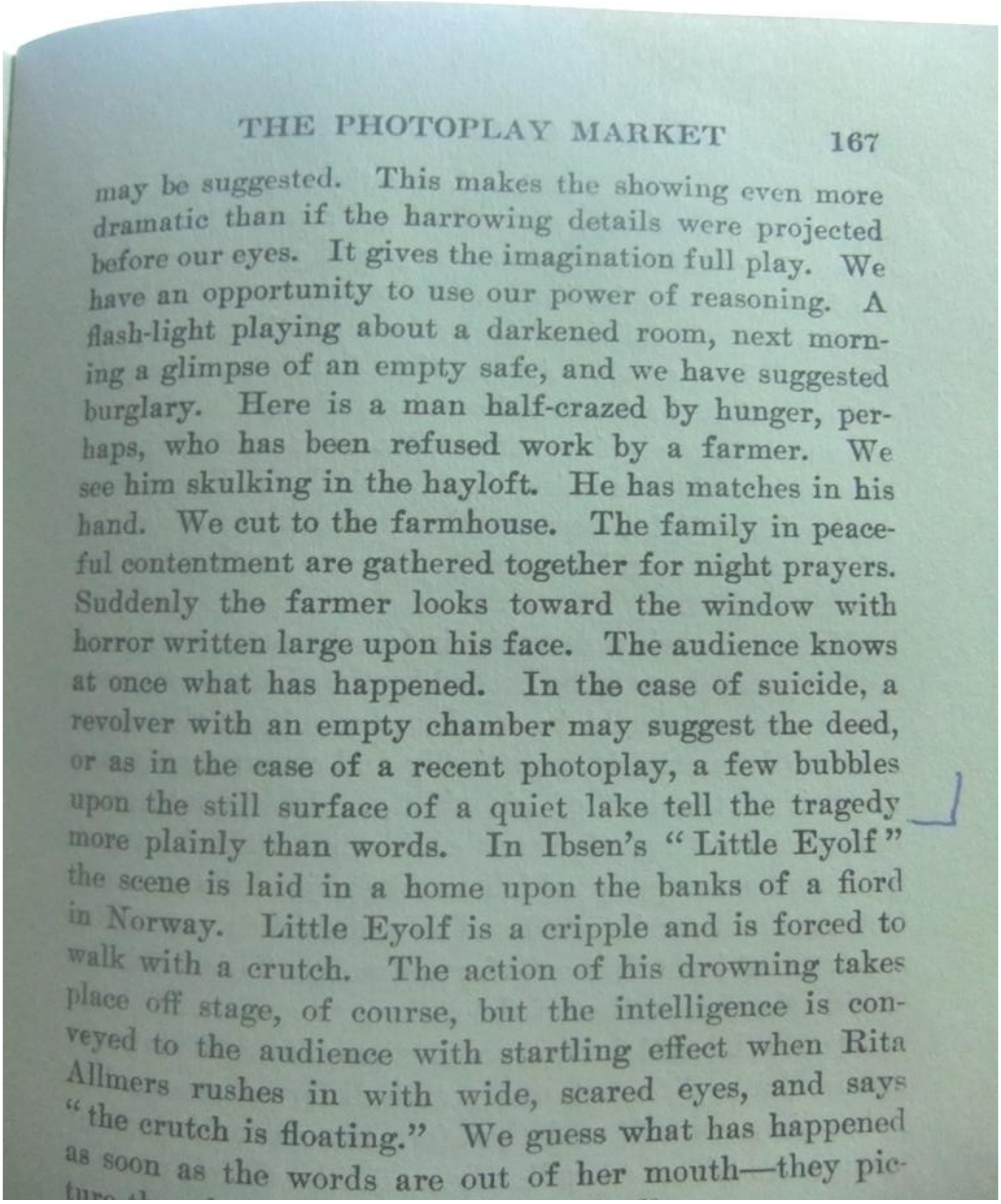
Lla enta de lbs

de teato pa niñ

category of the artistic photoplay but unfortunately cannot be said to have been commercially attractive. Nor was "Prunella," nor was "Stella Maris."

A photoplay, then, ought to have some sort of a message, a *raison d'être,* something that is ennobling, something that will awaken thought, something which will make the audience better for having seen it. This does not mean, however, that the story must be propaganda. Producers want drama, not sermons. They need writers, not preachers. As Mr. Clayton Hamilton puts it, "A theatre audience . . . does not come to be edified or educated; it has no desire to be taught. It seeks amusement." There are certain broad types of story that are labeled "not wanted" by the companies. Stories dealing with difficulties between capital and labor, the white slave traffic, the underworld, stories in which evil triumphs over good, stories reflecting on a race, class, or creed, those which make sport of afflictions or deformities, and in general, those which are of too sordid or too morbid a nature. Care should be taken by the writer that his story does not reflect upon any department of the National Government. In a photoplay issued some time ago some of the most significant parts of the story had to be eliminated because they reflected upon the judiciary of the United States. This elimination should have been unnecessary.

Cases in the courts, decision on which is still pending, should not be made the subject matter of photoplays. Suicide, arson, and burglary are subject to censorship. It is not the theme that is objectionable but the treatment. The act itself may not be shown but



THE PHOTOPLAY MARKET 167

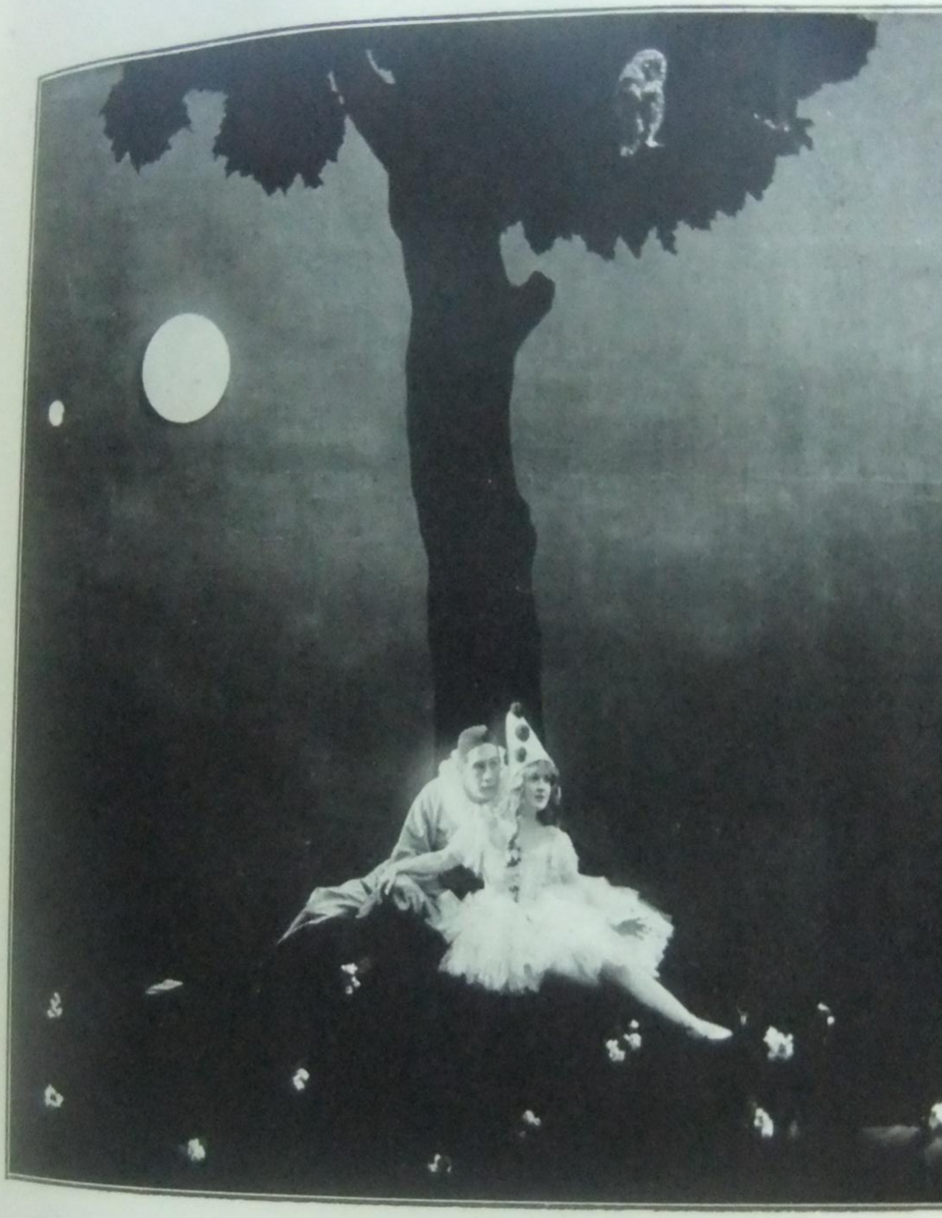
may be suggested. This makes the showing even more dramatic than if the harrowing details were projected before our eyes. It gives the imagination full play. We have an opportunity to use our power of reasoning. A flash-light playing about a darkened room, next morning a glimpse of an empty safe, and we have suggested burglary. Here is a man half-crazed by hunger, perhaps, who has been refused work by a farmer. We see him skulking in the hayloft. He has matches in his hand. We cut to the farmhouse. The family in peaceful contentment are gathered together for night prayers. Suddenly the farmer looks toward the window with horror written large upon his face. The audience knows at once what has happened. In the case of suicide, a revolver with an empty chamber may suggest the deed, or as in the case of a recent photoplay, a few bubbles upon the still surface of a quiet lake tell the tragedy more plainly than words. In Ibsen's "Little Eyolf" the scene is laid in a home upon the banks of a fiord in Norway. Little Eyolf is a cripple and is forced to walk with a crutch. The action of his drowning takes place off stage, of course, but the intelligence is conveyed to the audience with startling effect when Rita Allmers rushes in with wide, scared eyes, and says "the crutch is floating." We guess what has happened as soon as the words are out of her mouth—they pic-

En el cine mudo se quería que el público pensara,

por sí mismo

según lo que se había visto en las escenas anteriores

Además, el cine mudo sabe dónde sitúa [illegible] bastante, [illegible] o [illegible] o tela.



The artificial setting used by Mr. Maurice Tourneur, director, an[d] Mr. Ben Carré, scenic artist, in the production of "Prunella" is illu[s]trated above. The tree and moon are painted cardboard, the grass of cloth with the flowers sewed on at set intervals. Yet the effect an exquisite pictorial moment in the production. Note how costu[m]e is used to gain emphasis in the composition by throwing the white high relief against the black background. It is also used to show t[he] change of character when love transforms Prunella into Pierette.

tions only about three-fifths of them have any cinematic value. Jealousy, for instance, is more screenable than suspicion, because jealousy usually manifests itself in exterior action, whereas suspicion as such, exists only in the mind. Leontes in "The Winter's Tale," and "Othello" are types of jealousy readily translated into terms of action. Vacillation (Hamlet), impulsiveness (Hotspur), ambition (Macbeth), courage (Richard III), untruthfulness (Iago), all of these have screen equivalents. But complex and abstruse qualities like intellectual pride should be left to purely psychological studies. The people in the novels of George Meredith whose mental processes are largely introspective are rather *thought* characters than *action* characters.

Los personajes de Shakespeare han sido

desde hace 10 años

para inspirar los escritos de Wyler

In delineating characteristics more or less intangible, the photoplaywright may call in the aid of certain physical qualities which have been long accepted as connoting mental or moral traits. Shifting eyes connote dishonesty; slouching shoulders and shuffling feet suggest laziness; curly hair, irresponsibility; arched eyebrows, superciliousness; a lantern jaw, tenacity of purpose. Yet on the other hand, in spite of these accepted connotations, there are many people who possess characteristics in diametric contradiction to face, gait

"The Suppliants ... acter development. Yet a later play of the same author, "Prometheus Bound," shows strong characterization, with the play actually built around the character of the protagonist.

As it was with the drama and the novel, so has it been with the photoplay. The first cry was for plot, more plot, and always plot. There must be exciting races and chases, intrigues and counter intrigues, conspirators in the cellars and on the roof-tops, innumerable, never ending, with the result that subtle and careful character development was entirely disregarded. Motion picture producers were so overcome by the fact

that they could produce motion that they produced nothing else. The typical "chase" picture was the result. Gradually motion for motion's sake alone came to be left out of the pictures and action took its place. Now motion becomes action, of course, when it accomplishes a definite purpose or is given a special significance. A boy walking down the street has no particular significance. His perambulations would be purely a physical act. But if he is going to the telegraph office with a telegram that will tell the heroine her lover is dead, his movements have a special import, and automatically become action. After a while action came to be applied

En los primeros tiempos del cine, se creía que bastante [illegible] de la toma [illegible] acción y más acción.

his movements have a special import, and automatically become action. After a while action came to be applied to the characters. How would a person of such a type act under this particular set of circumstances? If he runs away he is a coward. If he stays and takes his punishment he is courageous. Therefore, if the author shows him taking the next steamer for the South Sea Islands the action in itself reveals him as a moral weakling.

The pendulum has now swung in the other direction. The tendency in the field of photoplay writing is to make character paramount. The typical "movie" story with its regulation plot and its all too well-known situations, is passing rapidly away, and soon will be seen no more. The more progressive and ambitious motion picture firms are looking for stories containing noble thoughts and sparks of enthusiasm, with real human people who have real purposes in life, and with the dramatic situations springing from the clash of wills, or ideals. More and more companies are producing plays in which almost the entire interest centers upon

Yet this struggle need not be a physical struggle. It may be a mental struggle. It may be the struggle of character against environment, or force of circumstances, or heredity, or habit, or against his own evil inclinations. In all of the latter cases the antagonist would be an abstraction, an influence, a moral force. Sometimes a character may embody or represent an idea or influence which is the real antagonist. In "A Doll's House," for instance, it is not the struggle between Nora and Torvald which absorbs us. It is Torvald's attitude toward his wife and her reaction to it. In "Les Misérables" it is Jean Valjean's struggle with his past which rises up against him at very turn, in spite of the spiritual heights his present has attained. This past is more or less incorporated into the figure of Javert.

El protagonista puede luchar mentalmente contra su pasado,

contra su [illegible],

contra sus instintos,

contra las circunstancias,

contra el ambiente,

contra la época.

Páginas del libro de William Miller:

Screenwriting for narrative film and TV

JAKE. Jake in Polanski's *Chinatown* is an interesting character. While not very likable or sympathetic, he is nonetheless attractive because of his strong individuality. He gains much of our sympathy because he is up against a powerful and vicious conspiracy. We can identify with this. Jake is direct, blunt, insulting, cynical, cocky, antagonistic, sarcastic, amoral, pushy, out for himself, confident, gutsy, but really rather naïve in that he doesn't hesitate to confront the multimillionaire murderer about his crimes. Jake is his own man; he shares little of himself. He will lie and mislead if it gets him what he wants. He likes to lay his cards on the table. He doesn't care about the water-dumping cover-up, but he does dislike the fact that his nose was cut up, so he pushes the investigation. He bursts into offices and pushes past secretaries, showing no regard for social and organizational amenities. He'll claim to be a deputy water commissioner in order to get into a restricted area. He rips a page out of real estate records from the Hall of Records because he wants the information it contains. He seems always ready to fight, and we sense that he can be brutal if he wants to be. He is rather cold and distant after lovemaking and doesn't hesitate to break the woman's taillight so that it is easier for him to follow her car.

He continually asks for trouble and risks injury by throwing insults in situations where caution would be more advisable. He insults police officers. When some toughs corner him, he calls one a midget, and so gets his nose cut with a knife. When he is surrounded by three or four tough guys, he shows no caution and calls one a "dumb okie." He is quick to write off people he doesn't like—he mumbles "weasel" under his breath about the obnoxious clerk in the Hall of Records. Overall, he is a striking and intriguing character.

El personaje de Jake Nicholson en "Chinatown"

tal y como lo pensaron

los guionistas.

this, but there are some dialogue techniques that can help supply this continuity. These are known as dialogue hooks, reflecting the idea that each speech somehow acknowledges or "hooks" the one preceding it. Used sparingly, these devices make for a smooth dialogue progression; overused, they make dialogue seem artificial and constructed. Commonly used hook techniques are: question-answer, agreement-disagreement, repeated or matched words, parallel structures of repeated lines (with or without variation) and a unified progression.

Question-Answer is rather obvious and hardly needs illustration. One character asks a question and another supplies the answer. An interesting variation occurs when the answer isn't what is expected, especially if it is not a verbal reply. In a western, when the fast gun is asked "How good are you?" he may well reply with a sudden demonstration, as in *Butch Cassidy and The Sundance Kid* when the Kid is trying out for a job as mine payroll guard. With his gun in hand, he shoots at the tobacco plug target and misses. Sundance: "Can I move?" Garris (confused): "Move? What the hell you mean, move?" Hardly are his words out when Sundance draws from his holster and fires, hitting the target. Sundance (explaining, simply): "I'm better when I move."

In *Network*, M

Agreement-disagreement is another way of relating to a previous line by either expressing agreement with it or by disagreeing with it. Disagreement can also be expressed by contradiction, evasion or sometimes by no answer when one is expected. Here are some examples.

Peter, a young industrial filmmaker, is talking with Curry. He has just denied making sex films. Unknown to Peter, a young woman, Shade, has entered the room. She is angry with him for making a clumsy sexual overture to her earlier in the day.

Tiecas de diálgo : pgunatsas, acdeseudo, eptió de palabs , fes paelas, gesiones de intenidad o de ontació.

Repeated or Matched words. Continuity can be developed by hooking repeated or matched words from one speech to another (but don't overdo it). From *Network*:

Parallel Structures of Repeated Lines. A similar device uses parallel construction of consecutive lines or the repetition of a line.

Sharing a Progression. A smooth continuity is achieved when speakers are sharing a progression. This might be an interrupted build:

> HAL: There'll be music and grass and—
>
> ANDREA: —and wine and dancing—
>
> HAL: —and we'll have a ball!

Or there might be a building progression:

> PETER: I want you to take the job!
>
> SHADE: I already told you what you could do with your job.
>
> PETER: I know, I read my door!
>
> SHADE: Was there anything there you didn't understand? I'll gladly show you graphically the area I had in mind!
>
> PETER: I want you to have the job because you are highly qualified—
>
> SHADE: —not for what you have in mind!
>
> PETER: To make films! You're a good cameraman. I want to hire you.
>
> SHADE: It's camera*person*, and I'm waiting for your apology.
>
> PETER: That's not why I came!
>
> SHADE: But that's why you're staying!

Motifs

One sense of motif is as a recurring element internal to a film, such as the use of clocks to show time running out for the sheriff in *High Noon*. Motif is also used to define a thematic element that recurs throughout a filmmaker's work. Such motifs have been the study of structuralist and auteur critical analyses.

Although there is some controversy about their appropriateness, here are some of the motifs that have been identified in the films of director John Ford:[2] wilderness vs. the garden, the wandering nomad, strangers in another land (such as displaced Indians), mature and effective old people vs. less effective young people, characters imprisoned by society, East vs. West, European vs. Indian, ploughshare vs. saber, book vs. gun, married vs. unmarried, settler vs. nomad, civilized vs. savage, and themes of cultural dislocation: sexual dislocation (rape, miscegenation, fear of the purity of one's own culture), technology—the forces of change that can't be stopped (railroad, printing press, telegraph), and language—as writing replaces the more direct spoken word.

The analysis of motifs is more the domain of the film scholar (with his penchant for over-analysis) than for the practical writer. What a study of motifs can tell us is that all of us have certain personal themes which we may not be able to consciously articulate—we may not even be aware of them—but they will find their way into our work as we write. They will continue to enrich what we do if we do it authentically.

We've mentioned some of the most obvious contrasts that help pace a film: high and low activity, high and low intensity. Other scenic elements may be contrasted or alternated to develop scene rhythms. Dialogue scenes may be interspersed with action scenes; quiet scenes may balance those of frenzied activity. Following are contrasting elements that can be used to produce a film's rhythm:

Dialogue and non-dialogue scenes
Fast and slow tempo scenes

Light (or comic) and serious tone
Long and short time duration
Night and day
Interior and exterior
Static and dynamic activity
Intimate and expansive settings
Subjective and objective point of view
Noisy (as loud rock music) and quiet
Variations in flashbacks, flashforwards and real time
Presenting information, mood or emotion
Theme, character, mood and plot scenes

The way a writer interweaves these elements—contrasting, complementing, varying, balancing them—contributes to the overall rhythm of scenes. The writer will consider these as he plans his scenes. He will be aware that scenes do more in the overall context of the film than satisfy a story function. They also interact with each other to contribute to the formal structure—the flow and rhythm—of the film.

Lo [illegible] del [illegible] que deb[illegible] [illegible]r el a[illegible]

p[illegible] [illegible]der inte[illegible] [illegible]en

y [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]s [illegible]entes

q[illegible] [illegible] [illegible]n en las p[illegible]s

ter.

Physical/Biological Characteristics

- Age (How do the characters show age? Is it important how they feel about their age, as with an aging woman or a young girl trying to appear older? As in May–December romances?)
- Sex (How do the characters affirm or deny their maleness or femaleness?)
- Height and weight
- Color of hair, eyes, skin
- Physical defects (abnormalities, deformities, diseases, handicaps)
- Physical body: carriage/posture (casual, relaxed, rigid, stiff)
- Physical body: build and body type (athletic or not, ectomorphic, isomorphic, mesomorphic)
- Movement: rhythm and way of walking (cat-like, fast, jerky, slow, smooth)
- Facial expressions (as in the reactions of Archie Bunker or Jack Benny)
- Mannerisms (“business,” characteristic gestures, ways of non-verbal expression)
- Voice/Speech: texture and quality (high or low pitch, clipped, guttural, smooth and flowing) What's the most striking thing about the character's voice?
- Verbal expressions (favorite expressions, idioms, use of language, use of slang)
- Heredity (What are the character's inherited physical characteristics?)
- Clothing/Dress (style, uniqueness)
- Appearance (attractive, clean, mod, neat, unkempt, untidy)

E pfl del psnaje q deb noer el ap

pecido al pfl q esbe ulcper sjgo

b n picnet.

Sexuality (How do they express their sexuality? How do they feel about it? How important is it to them? How much is it a motivating force? What sexual hangups have they?)
How does the character physically express tension? Emotion and Feelings (joy, anger, sexuality)?

Psychological Characteristics

IQ/Intelligence (intellectual? common sense?)
Abilities (languages, skills, talents)
Ambivert, introvert, or extrovert?
Disposition/Temperament (easygoing, optimistic, pessimistic, rebellious)
Other qualities (awareness, imagination, judgment, poise, sensitivity, sophistication, taste)
Complexes/Maladjustments (compulsions, hangups, inhibitions, obsessions, phobias, prejudices, superstitions)
Frustrations and major d...

phobias, prejudices, superstitions)

Frustrations and major disappointments in the character's life

What nicknames have been given the character? What do they mean?

Feelings (What are the character's most common feelings? What feelings are the character most comfortable with, most uncomfortable with?)

Attitudes toward life (militant, nervous, relaxed, resigned)

What does the character most like about himself/herself? What does he/she least like?

What aspects of his/her personality does the character deny, not accept? (anger, sexuality, tenderness)

How does the character feel about himself/herself? How does he/she feel about the other characters in the film (as in "I'm ok, you're ok")? Is the character a winner or a loser in life?

Hidden aspects of the character's personality (What do these reveal? What parts of himself/herself does the character know but keeps hidden from others? What is unknown to him/her but known to others? For example, a character may seem cool and in control, but actually exists on Valium, or may act as an upright citizen while taking part in secret orgies.)

Interpersonal Characteristi...

Interpersonal Characteristics

Family and family background

Friends and lovers (and their involvements)

Co-workers, employers and employees (Who are they? What is the character's relations with them and attitudes toward them?)

Other people the character interacts with

Cultural Characteristics

Birthplace (where grew up, hometown)

National, ethnic and racial background

Education

Occupation (How does the character feel about his/her job? What are his/her satisfactions and dissatisfactions?)

Socio-economic status

Environment (Where does the character live and how does this environment affect him/her? Room, apartment house, neighborhood, town or city, car character owns)

Historical period of the story (if not the present) and its ethos

Interests, pastimes, hobbies (such as fast cars, wines, hunting, tennis, growing orchids)

Special abilities, skills (such as martial arts skills, weapons skills)

Religious beliefs (How important to the character?)

Political attitudes (How important to the character?)

Values (morals, ethics, habitual mode of response to life)

Lifestyle (on the street, jet set, hippie, suburbia)

Dominant traits

Major events in the character's life (psychological, sociological, interpersonal, cultural)

Goals/ambitions (Immediate and long range. "I want to . . . ." Consider those that are expressed in the film and those that are not shown.)

of the character (including a vast number of

Dominant expression and impact of the character (including a vast number of descriptive adjectives such as: active, aggressive, ambitious, amoral, anxious, arrogant, artificial, authentic, authoritarian, awkward, bitchy, bold, brave, cantankerous, careful, careless, caring, casual, cheerful, clever, competent, competitive, compulsive, confident, conservative, cowardly, cruel, cunning, dirty, dominant, domineering, dull, egotistic, energetic, exhibitionistic, extravagant, fast, finicky, fickle, friendly, fun, generous, gentle, graceful, hostile, humorous, immoral, insolent, kind, lazy, loyal, miserly, modest, moral, naive, narcissistic, nervous, open, optimistic, passive, perfectionist, pessimistic, phony, placid, playful, radical, rigid, rude, ruthless, selfish, sharp, shrewd, slow, snobbish, strong, stupid, subdued, submissive, tedious, treacherous, vain, violent, vulgar, weak, withdrawn, worldly)

understan

Motivation

Adequate motivation underlies a character's actions throughout the sto There is a reasonable and meaningful "why" behind a character's objecti and behaviors. His wants and intentions are based on who he is and on the cumstances in the story in which he finds himself. Motivations are dynan they underlie and impel the actions of the character. Some motivations deep-seated, influencing an entire life course. These are the kind that would uncovered in a thorough psychoanalysis of the character. Other motivations situational and could change with the varying developments of the story. T pattern of motivations gives consistency and thus justifies the actions of t characters.

When forming a character, a writer will have some idea of the motivatio dynamics that drive the character. Much of this will come from the history t writer creates for each character. But much will be a product of the write own inner impulses and dynamics and thus "unconscious." From this comb nation of overt and covert motivation, the writer produces a consistent chara ter.

Usually a writer will deal with motivation by determining that a character motive to achieve an objective is reasonable and consistent. He will define th character's objective by an active verb form: "To ——— ": to catch the crim nal, to win someone's love, to discover meaning in a chaotic situation, to mas ter (or indulge) a passion—these are broad objectives that determine a charac ter's actions over the film. Individual actions will also have their objectives: t escape from prison, to repair a malfunctioning engine, to meet a person of th opposite sex, to convince another of a course of action. As the character moves from objective to objective within the story, the writer insures that the motiva- tion behind each objective that is sought is appropriate to both the character and to the situation.

Sometimes, however, the writer desires an objective or action for the charac- ter and is puzzled by the motivation behind it. It seems reasonable, but he's not quite sure why. At this point he can use the technique of asking himself ques- tions about the reasons for his character's behavior. For example, suppose a female character becomes angry at a male character who made a sexual ad- vance. Understandable; but the writer sees the character as extremely angry—

country vs. town
deeds vs. words
honesty vs. hypocrisy
naiveté vs. sophistication
human relations vs. cash relations
band vs. opera
popular art vs. art
crowd-community vs. individual
privacy vs. publicity
clean-shaven vs. moustache
nature vs. culture
fun vs. wit
modesty vs. excess
real vs. superficial
private vs. social
''real'' sentiment vs. ''fake'' sentiment
mad (sane) vs. sane (mad)[5]

A *lack* to be corrected,
A *problem* to be solved,
An *obstacle* to be overcome,

6To
egú
MVam
NMr .

A *threat* to be handled,
A *decision* or *choice* to be made,
A *pressure* to be relieved,
A *tension* to be eased,
A *challenge* to be met,
An *imbalance* to be balanced,
Conflicting values to be reconciled,
A *clash*, *disharmony* or *discord* to be resolved.



Páginas de [illegible]
de [illegible]



Dnas ps

eq peden er tles

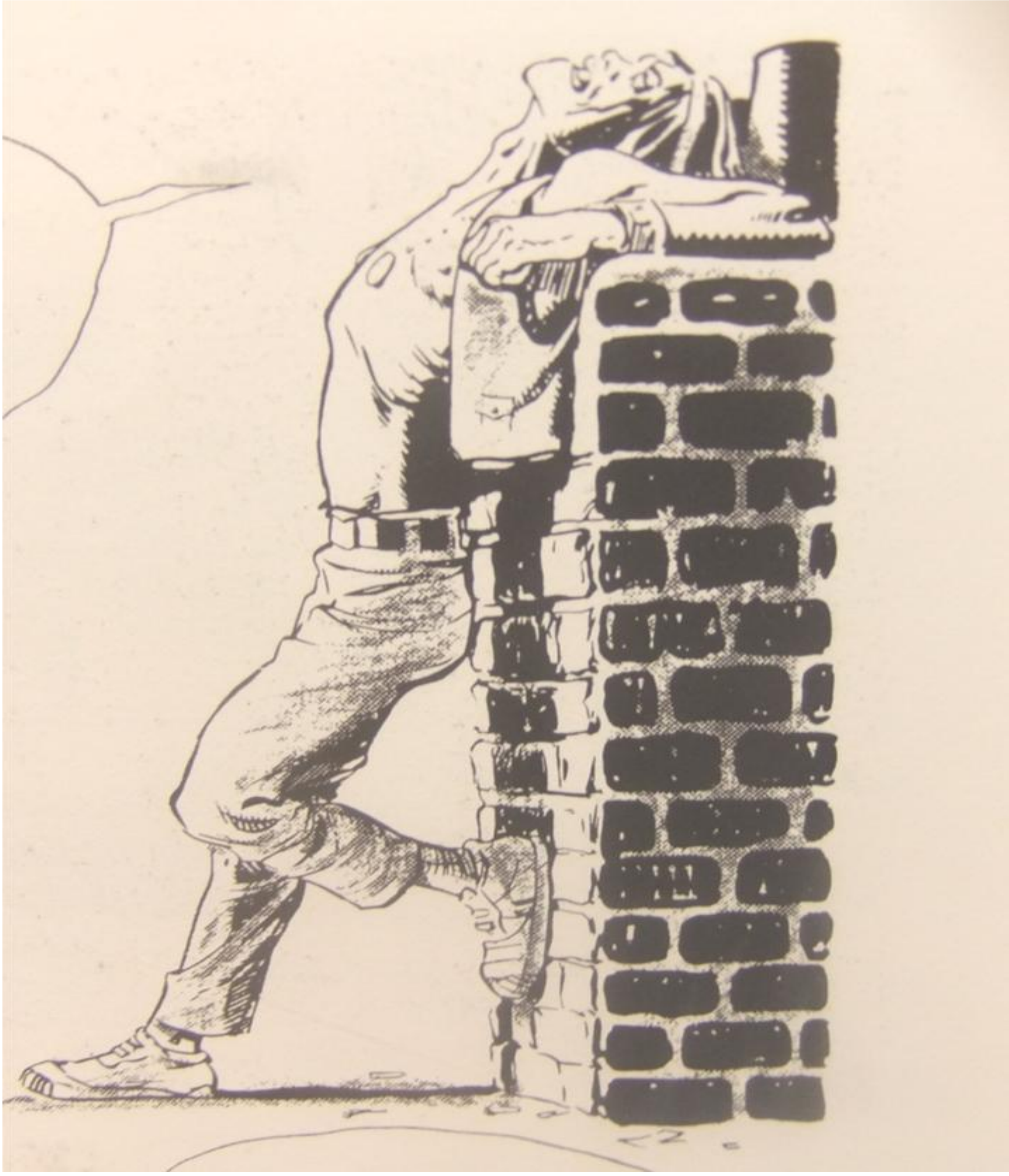
pa u ato







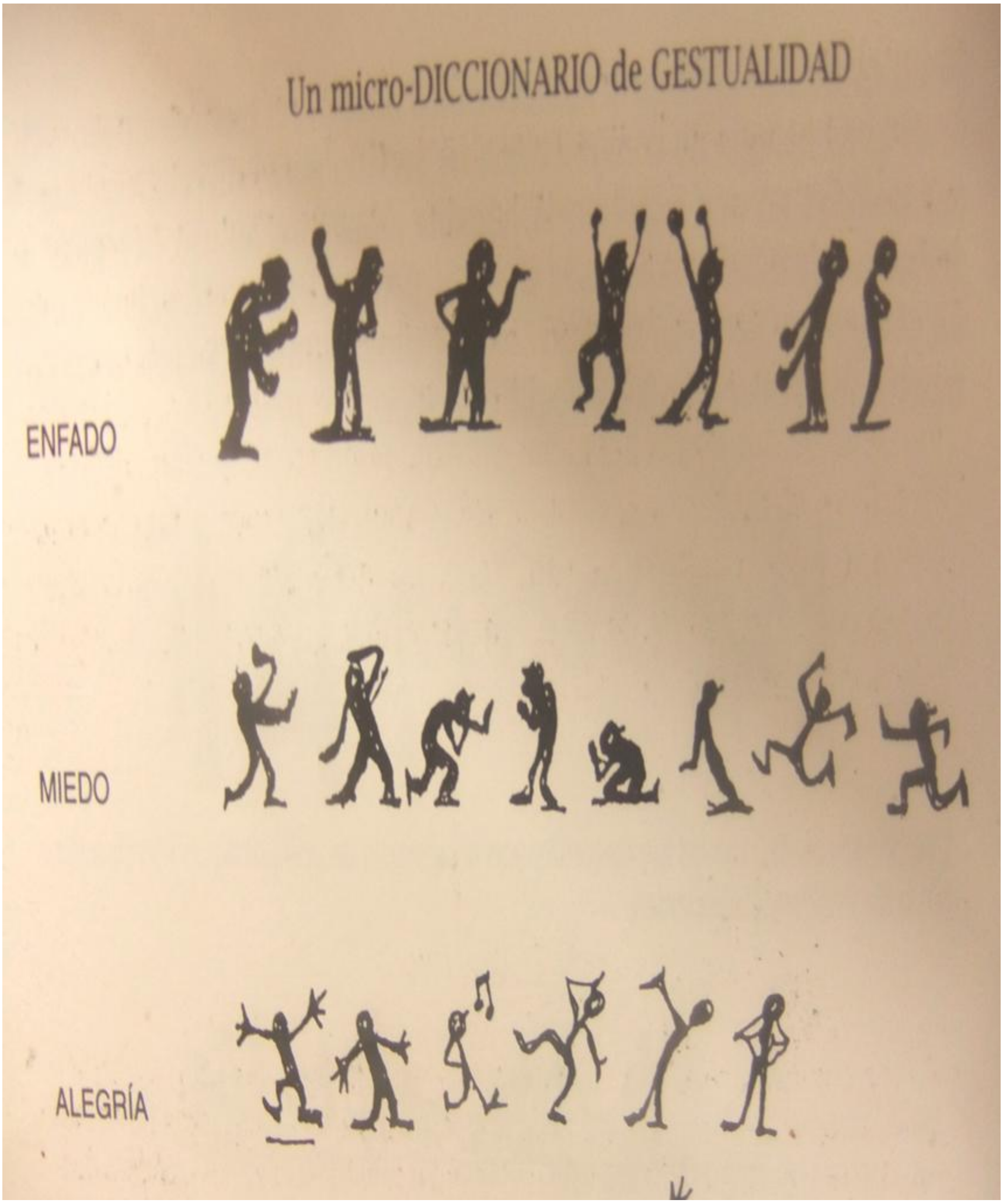

LA HERENCIA DE
LA CARNE...

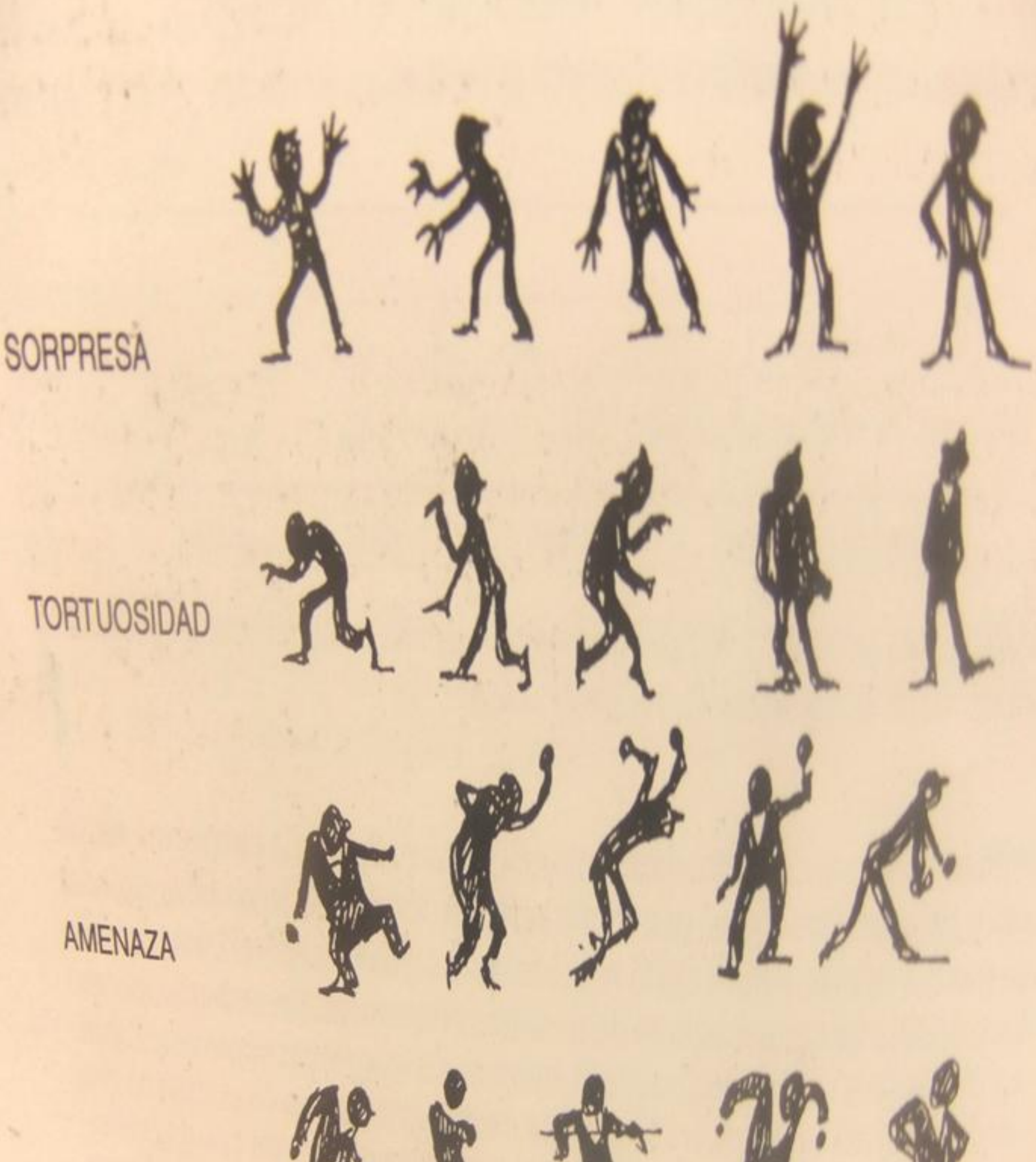




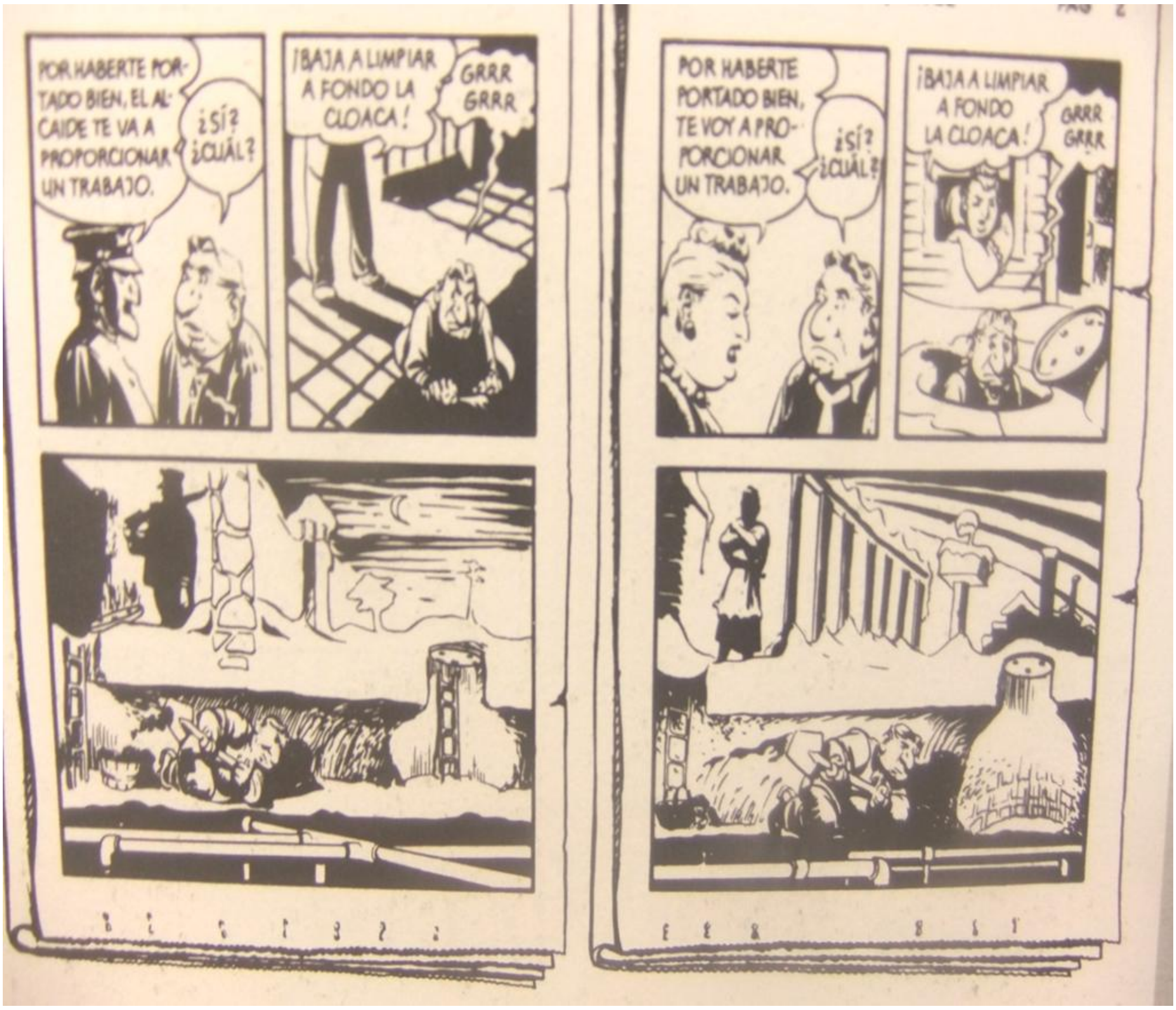


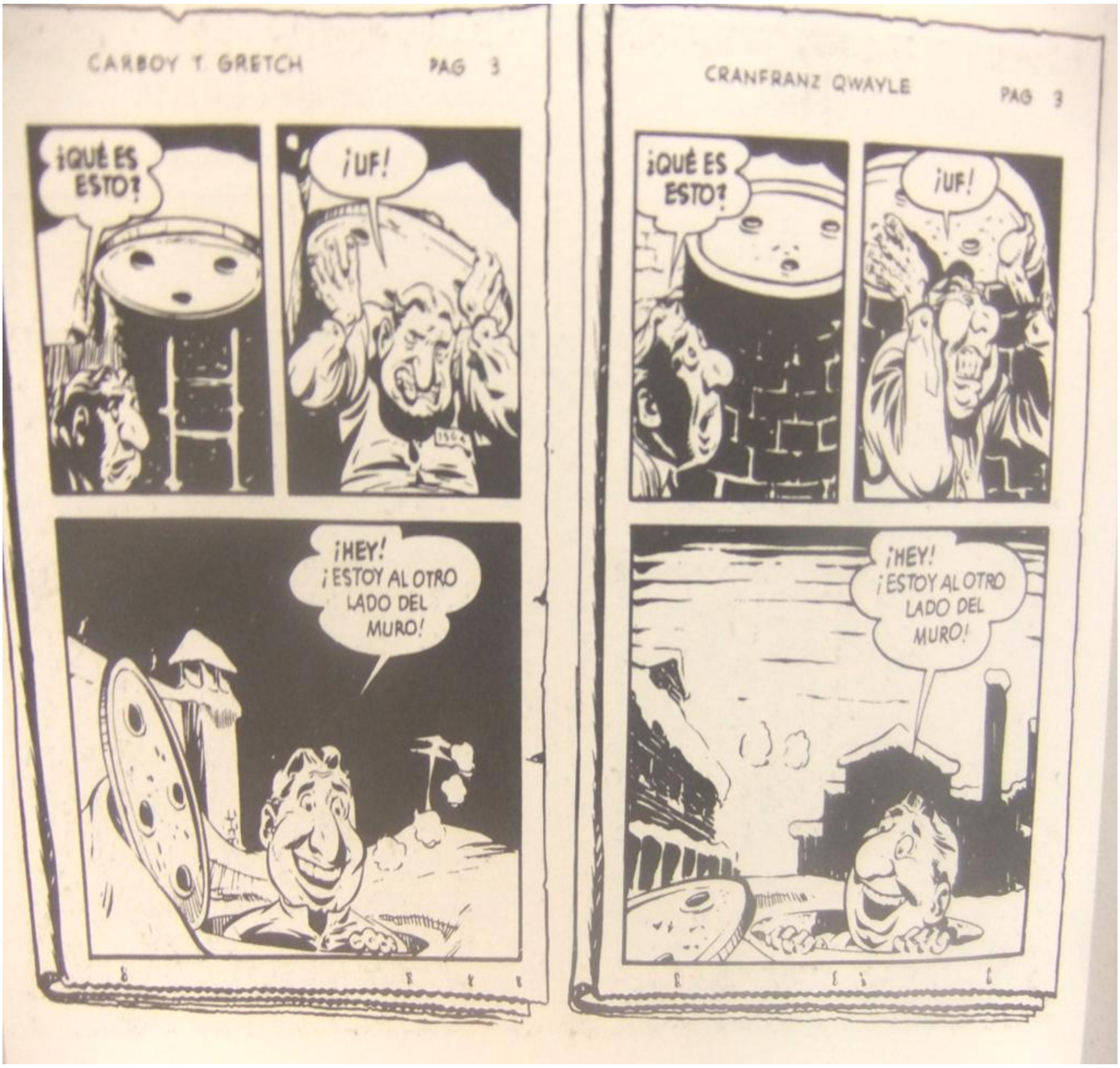



Un micro-DICCIONARIO de GESTUALIDAD
ENFADO
MIEDO
ALEGRÍA



Estas sencillas abstracciones de gestos y poses nos hablan de la exteriorización de sentimientos. Sirven para demostrar, asimismo, el enorme banco de símbolos que desarrollamos mediante la experiencia.


POR HABERTE PORTADO BIEN, EL ALCAIDE TE VA A PROPORCIONAR UN TRABAJO.
¿SÍ? ¿CUÁL?
¡BAJA A LIMPIAR A FONDO LA CLOACA!
GRRR GRRR
POR HABERTE PORTADO BIEN, TE VOY A PROPORCIONAR UN TRABAJO.
¿SÍ? ¿CUÁL?
¡BAJA A LIMPIAR A FONDO LA CLOACA!
GRRR GRRR


CARBOY T. GRETCH
PAG 3
¡QUÉ ES ESTO?
¡UF!
¡HEY! ¡ESTOY AL OTRO LADO DEL MURO!
CRANFRANZ QWAYLE
PAG 3
¡QUÉ ES ESTO?
¡UF!
¡HEY! ¡ESTOY AL OTRO LADO DEL MURO!

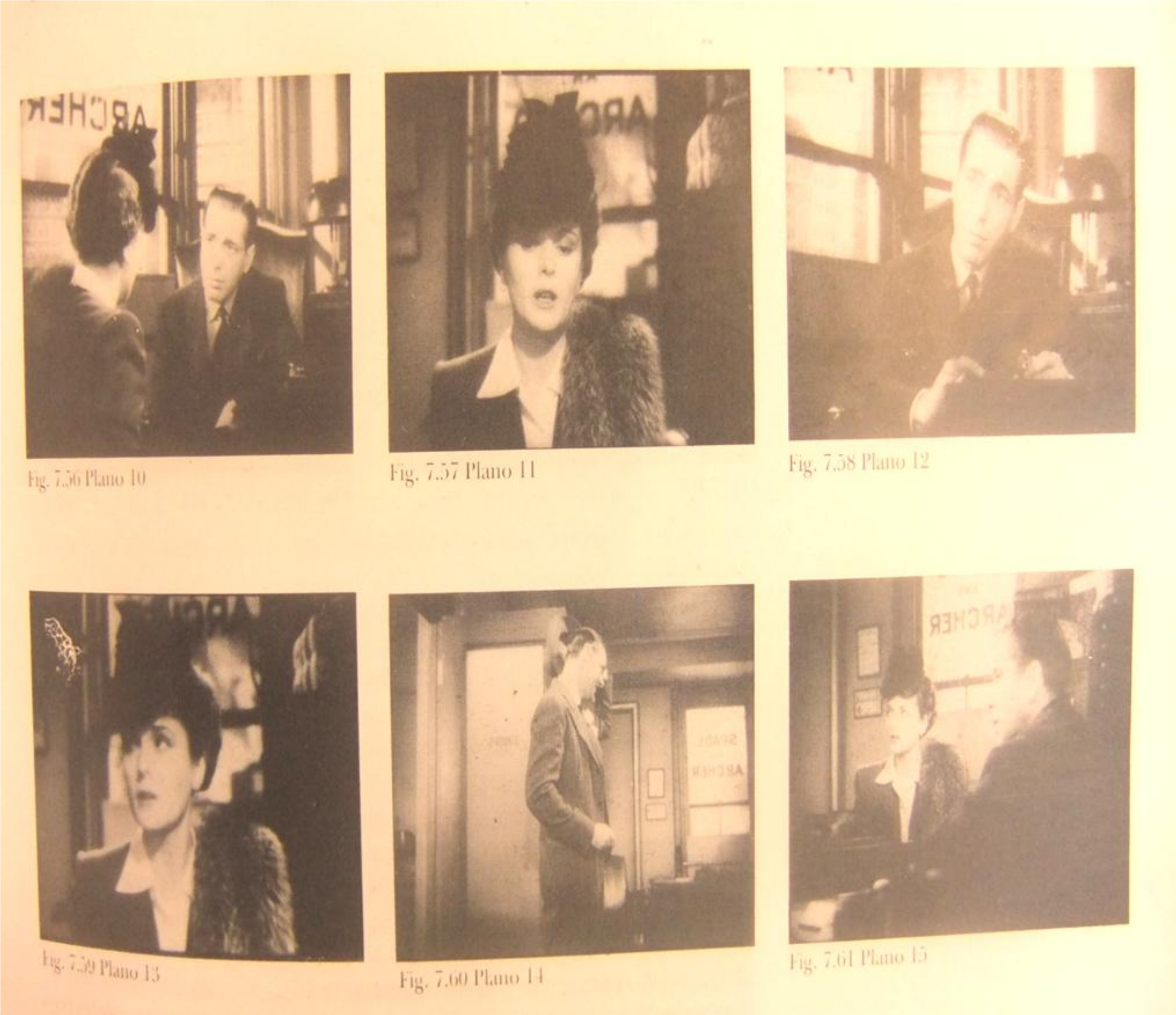
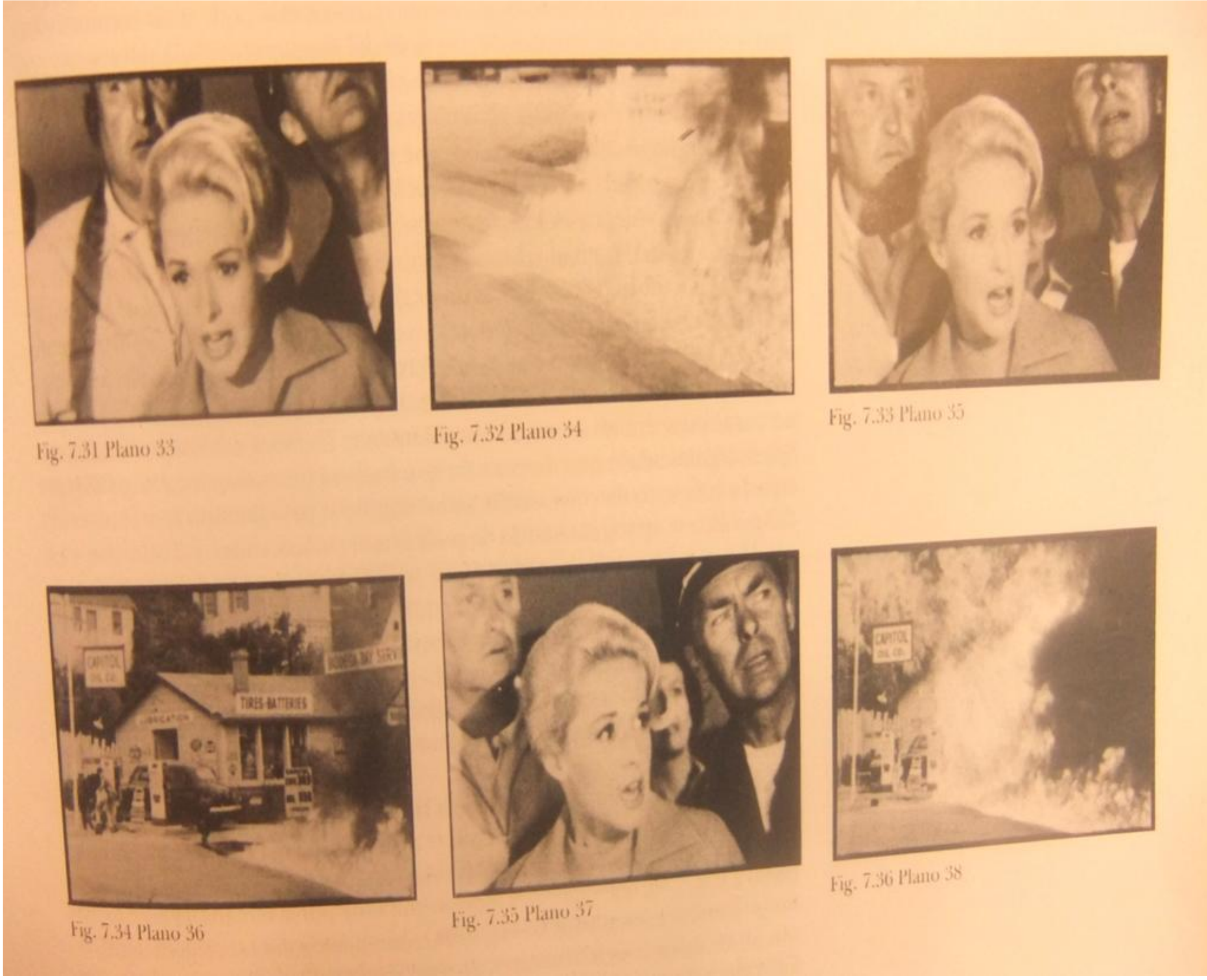


Fig. 7.56 Plano 10 Fig. 7.57 Plano 11 Fig. 7.58 Plano 12

Fig. 7.59 Plano 13 Fig. 7.60 Plano 14 Fig. 7.61 Plano 15

E eisb nanl de lb hal,

el eisb del senitdo ón



El estilo de Hitchcock,

una combinación de estilo comercial,

de estilo artístico

y de estilo experimental

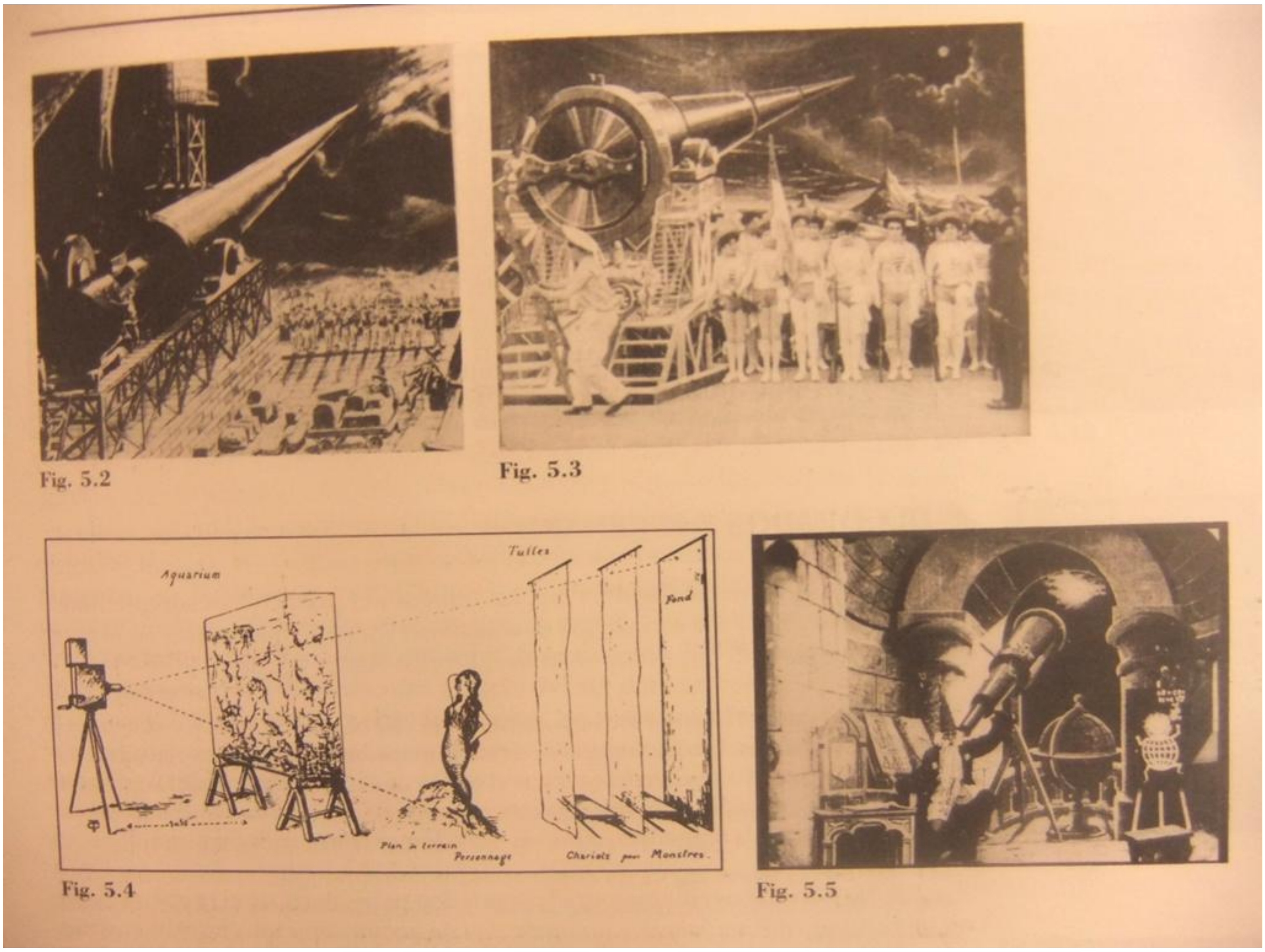


Fig. 5.2

Fig. 5.3

Fig. 5.4

Fig. 5.5

El estilo lleno de trucos

de Méliès

y sus decorados pintados

Objetos en movimiento

Para que un objeto vuele por una estancia, dígale al actor que lo lance. Cuando reproduzca la escena al revés, parecerá que el objeto despega del suelo y se dirige directamente hacia el actor. En *Harry Potter y la Orden del Fénix* se ató un hilo de pescar a un objeto, del que luego se tiró para hacerlo desaparecer de la mano de Harry. De este modo, su mano no se mueve y el objeto parece volar directamente hacia su palma.

Clip de muestra: *Harry Potter y la Orden del Fénix*

El lib po "

de E G

Efectos de pantalla verde/pantalla azul

Si trabaja en una producción con un presupuesto realmente bajo, pero quiere que la película tenga un aspecto de gran presupuesto, ¿por qué no considera la posibilidad de recurrir a la pantalla azul o verde? Filmar con pantalla verde permite colocar a los actores sobre cualquier tipo de fondo, desde el Himalaya hasta en una nave espacial.

Consiga una lámina verde o azul de gran tamaño (como alternativa, una pared pintada) e ilumínela con la máxima intensidad posible. Coloque a los actores tan lejos de la pantalla como pueda. Asegúrese de que no llevan nada de un color similar al del fondo (¡de lo contrario, esa parte también desaparecería!) Ilumine a los actores de un modo semejante al de la escena que vaya a utilizar como fondo. Cuando llegue el momento de editar en un programa específico, como iMovie, importe el clip de los actores y el fondo. Seleccione «suavizar pantalla azul» en el clip del fondo y reproduzca la escena. Es posible que tenga que utilizar la herramienta de desenfoque para disimular los bordes brillantes.

Clip de muestra: *300*

Elabore un cuerpo barato

Necesitará película transparente, cinta de carrocero, un poco de cinta americana, una víctima voluntaria y varios periódicos. También un rotulador, tijeras y mano firme.

Partes del cuerpo

Piense en el cuerpo humano como una composición de varias partes móviles; quince para ser precisos. Ésta es la lista:

1. cabeza
2. torso superior
3. torso inferior/pelvis
4. parte superior del brazo izquierdo
5. parte superior del brazo derecho
6. antebrazo izquierdo
7. antebrazo derecho
8. mano izquierda
9. mano derecha
10. muslo izquierdo
11. muslo derecho
12. parte inferior de la pierna izquierda
13. parte inferior de la pierna derecha
14. pie izquierdo
15. pie derecho

Cada parte se debe crear de manera independiente y luego unirse para obtener un cuerpo falso completo.

Seleccione una parte, por ejemplo, un antebrazo (más tarde lo necesitaremos), y averigüe dónde están las articulaciones. Para el antebrazo están en el codo y en la muñeca. En cualquier otra parte son obvias. Envuelva la parte del cuerpo con película transparente (puede dejar que sobre por los lados) y luego coloque una tira de cinta americana a lo largo del borde exterior. Utilice una tira más larga de lo necesario; facilitará las cosas. Luego tendrá que utilizar las tijeras, así que elija una zona que sea accesible. En el antebrazo, vaya desde el codo hasta el dedo meñique.

Ahora envuelva de nuevo el miembro con película transparente. Luego tendrá que utilizar la cinta de carrocero. Para este paso también puede utilizar cinta americana, pero para reducir costes es preferible una cinta de carrocero de buena calidad. Se tiene que adherir a sí mismo, por lo que un rollo económico no resultará útil.

Cubra la parte seleccionada con cinta. Es preferible utilizar tiras largas y luego reforzarlas, pero trate de no apretar demasiado, pues a) más tarde tendrá que retirarlas y b) debería evitar que al modelo se le gangrene el brazo.

Tenga en cuenta que el proceso de unir este monstruo de Frankenstein económico tiende a alargar los miembros, así que se puede permitir perder un poco de cada sección.

Cuando haya colocado la cinta, marque la superficie con una línea que indique dónde está la cinta americana. A continuación, cruce la línea con pequeñas marcas cada 2 o 3 cm; esto le ayudará a volver a montar la pieza. Con cuidado, corte la cinta con unas tijeras siguiendo la línea. Utilice la cinta americana para proteger la piel.

Una vez que haya acabado, recorte los bordes para eliminar las partes dentadas, y, con cuidado, vuelva a colocar cinta. Cierre un extremo de lo que ahora será un tubo, teniendo cuidado de no desfigurar o aplastar el antebrazo. Ahora, rellénelo con bolas de papel de periódico. Cierre el tubo con más cinta y colóquelo a un lado,

bien señalado, antes de pasar al siguiente miembro. Cuando tenga todas las piezas, podrá ensamblarlas con cinta americana para crear uniones móviles en las rodillas y los codos, y con cinta americana y cuerda podrá crear articulaciones en el resto del cuerpo.

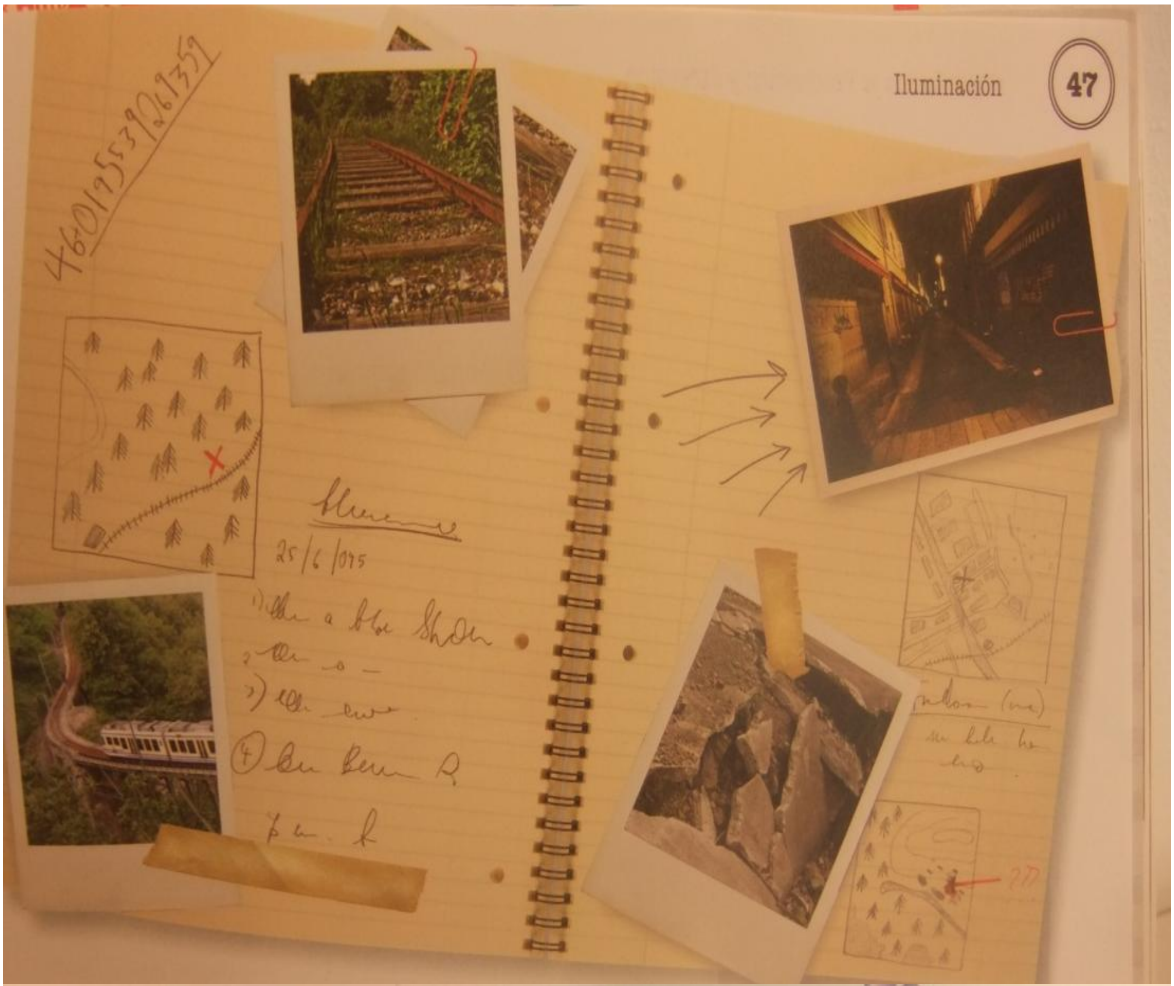
Para la cabeza es preferible utilizar un maniquí, ya que es barato y evita tener que cubrir la cabeza del modelo (la parte más complicada) con película y cinta. No obstante, si decide seguir con el molde de carne y hueso, deje un orificio en la boca para que el modelo pueda respirar. También dígale que incline la cabeza un poco hacia delante, pues cuando tenga que retirar el envoltorio le resultará más fácil cortar la cinta por la parte posterior del cuello.

Ahora que ya lo tiene todo ensamblado, vista el cuerpo y láncelo por un acantilado. ¡Cámara, acción!

Extras adicionales

Si quiere crear un cuerpo más robusto, puede colocar una espiga de metal o madera en cada una de las partes del cuerpo y fijarla con cuerda o mediante bisagras. Asimismo, una máscara económica de Halloween o de fiesta puede servir como cara para el tipo que cae de un edificio.

Si desea un encuadre cerrado de un miembro cuando se rompe, puede colocar un listón de madera de balsa en la articulación para proporcionar cierta resistencia. Este truco también resulta útil si necesita que un maniquí se mantenga de pie; la madera de balsa es suficientemente fuerte como para conferir rigidez al cuerpo, pero se romperá cuando el Volvo de su hermano lo golpee a 65 km/h. No obstante, necesitará un soporte; estas cosas suelen carecer de equilibrio.





Iluminación de tres puntos

1 La luz clave

La luz principal es generalmente la más intensa y la que tiene una mayor influencia sobre el aspecto de la escena. En este diagrama se sitúa a un lado de la cámara/sujeto. El otro lado queda en penumbra.

2 Luz de relleno

La luz secundaria se coloca en el lado opuesto al de la luz clave. Se utiliza para rellenar las sombras creadas por la luz clave. Por lo general, el relleno debe ser más suave y menos brillante que la luz clave. Para conseguirlo, puede alejar esta segunda luz.

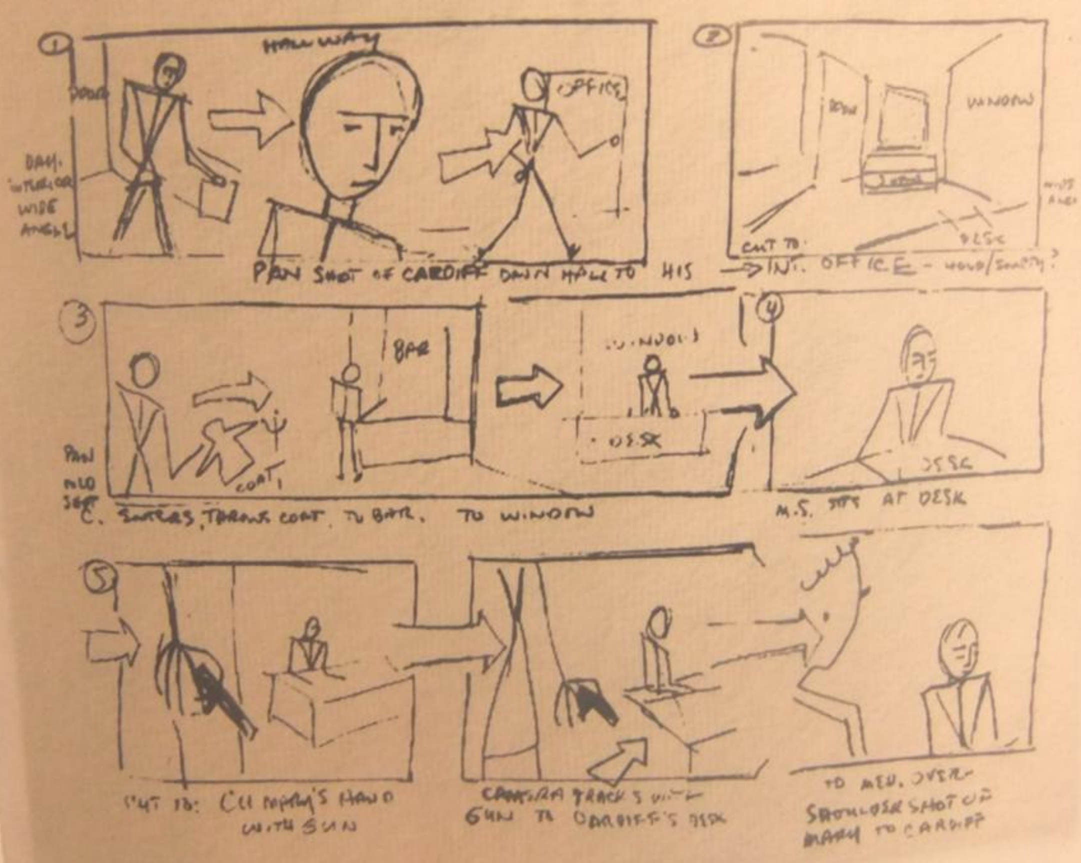
3 Contraluz

Se coloca detrás del sujeto para iluminarlo por la parte posterior. En lugar de proporcionar luz directa (como las luces clave y de relleno), su propósito es aportar definición y brillos alrededor de los contornos.

PROYECTO 21

Storyboard simple

Su tarea es crear un storyboard simple mediante dibujos sencillos. El reto reside en realizar dibujos con astucia y sutileza.





22

Utilice modelos en miniatura

Coloque personajes de juguete para comprobar si puede imaginar la película. También puede utilizar maniquíes de plastilina. Coloque los maniquíes y tome una fotografía digital. Importe las imágenes al ordenador y ajuste su tamaño antes de imprimir los fotogramas del storyboard.


QUÈ EN FAREM, D'AQUESTS PLÀNOLS?
FER, ÉS CLAR, ÉS ANAR A TROBAR EN DURAN I DONARLOS-HI...
ET FA POR, UN VIATGET A L'ÀFRICA DEL NORD?... DOS O TRES DIES...
BAH!... NO!
ENS HEM DE DECIDIR. SI
GANGSTERS DESCOBRIEN LA
VA ADREÇA...
TENS
TELEFONEM
LA COMPANY
D'AVIACIO
ESCOLTI!... LA COMPANYIA SUDAIR?... SENYORETA, HI HA LÍNIA DIRECTA A SIDI-BOU-BOUK?
SIDI-BOU-BOUK! SÍ... AH! MOLT BÉ... DIJOUS AL MATÍ... MOLT BÉ! RESERVI DOS BITLLETS... A NOM DE ...
!
I VET'HO AQUÍ, DEMÀ PASSAT AL MATÍ, ESTAREM DE VIATGE!
?
I ELS PLÀNOLS, TOM? NO ELS AGAFEM, NO. ELS PLÀNOLS?!?

Open Structure

On the other side from formula are the looser, more open forms of contemporary cinema. Here are the filmmakers who explore variations of traditional narrative film—Antonioni, Bergman, Buñuel, Fellini, Godard, Makavejev, Pasolini, Resnais and others.

Some avant-garde filmmakers and critics challenge the concept of narrative. Their interest is in the cinematic process itself rather than in the story. Some of their criticism is directed against the realism in film. They point out that realism is a tradition, an artistic trend. They maintain that there is no absolute justification for film's pretense of representing reality. Political filmmakers and critics apply the argument to ideology. They aver that we have a bourgeois cinema which, while pretending to present reality, actually seduces the viewer into the fantasies of a bourgeois capitalist ideology. The process by which films do this is not necessarily intentional. They think it is as much a result of the realist narrative tradition and the technical practices of film production as it is of the capitalist film industry.

These are some of the new voices that are enriching the fabric of modern cinema. How they ultimately will affect the films and television programs that we view is still uncertain. For now, our immediate concern is with practices that are more useful to the screenwriter today.

Newer approaches to structure can share any or all of the following characteristics. They are more ambiguous and oblique than the traditional Hollywood plot-dominated story film. They are less linear in their development, with less of a logical, goal-oriented narrative. In *The Passenger,* we are never quite sure of Locke's objective except that he wants to escape from himself and his past. The story that develops from this is much different from a goal-centered, external plot.

Events in the newer films often occur for reasons other than because of what they contribute to the plot. These reasons might be to create a mood, to explore character, to express a theme or simply to present an element of style to be appreciated for its own sake. The story is frequently subordinated, at least temporarily, to these other elements. (This frequently happens in a comedy when a sequence will exist solely for its humor and not because it advances the plot.) Sequences in the film assume greater independence from the plot. The development within each sequence and the interrelationships between sequences can be as important as the relationship of the sequence to the overall story.

Newer film forms are often elliptical. They leave out events that might

otherwise be present. Fewer things are explained. Connections between story elements may be omitted, giving the film an episodic quality. On the other hand, intervals between story events—between beats—may assume greater significance than required by the narrative.

Fellini's *Amarcord* is a mosaic assortment of stories and incidents from an Italian village; his *Roma* is a collage of loosely connected incidents in the city. Truffaut's *Small Change* consists of a series of linked vignettes about children's experiences while growing up. *Slaughterhouse Five* repeatedly jumps back and forth in time while interweaving events from different times and places through strongly stylized transitions.

What follows are examples of techniques that characterize more open narrative structure. They include looser narrative storylines, alternative unifying devices, character exploration rather than a strong plotline, increased use of symbolic and metaphoric elements, less strict linear time sequencing, elliptical development, less traditional production techniques and surreal and presentational approaches. The chapter will conclude with examples of experimental practices from the *Monte Python's Flying Circus* television series and the film *Annie Hall*.

Looser Narrative Storylines. For some films, a clear narrative storyline may never be established (e.g., *Amarcord, Roma, Small Change*), while with other films, the primary storyline may not be established until sometime later in the film. In *Psycho,* a main character is killed halfway into the film; the storyline begun around her terminates and a new one—uncovering the murderer—begins. In *2001,* it is some time before we are clearly made aware of the storyline objective of searching for the meaning of the black monolith, while the strongly engrossing storyline based on the conflict of the astronauts versus the computer HAL doesn't appear until the second half of the film. In *Blow-Up*, it is some time before Thomas notices the crime and tries to investigate it; prior to this we are more involved with him as a character than engrossed with a strong plot line.

Alternative Unifying Devices. One important function of the basic storyline is that it unifies the total film story. Films in which a storyline is less emphatic often use other unifying techniques. *Blow-Up* begins and ends with some student mimists, whose illusory tennis game signifies much of the meaning of the film. As with so many of Antonioni's films, *Blow-Up* begins in the morning, continues through that day and night, and concludes the following morning.

There are also cyclical events in *A Clockwork Orange*. The tramp who is beaten at the film's beginning returns near the end to attack Alex. Violence against Dim in the early part of the film is repaid with a vengeance when Dim commits violence against Alex. Similarly, the attack inflicted on the inhabitants of "The Home" in the first part of the film cycles back when Alex finds himself a guest there and is violently made to suffer near the film's end.

The operating room scenes and the continual loudspeaker messages in *M*A*S*H* help give it a certain continuity. So do the family ritual occasions and continual eating scenes in *Cousin, Cousine*.

Exploring Character. Often instead of a strong storyline we become involved with an interesting character or character relationship. Our interest in the film comes from our caring about the character and what happens to him.

Character motivations may be more ambiguous and unexplained, as with Bobby in *Five Easy Pieces*, Locke in *The Passenger* or the sailor in *Sweet Movie*. Sometimes characters are less obviously goal-oriented, as the two bikers in *Easy Rider* who are just bumming to New Orleans and around.

Films like *8½*, *Belle de Jour* and *Persona* explore a character's motivations and psyche, with more emphasis on this exploration than on an external story. They are structured around complex and often subtle internal storylines.

Thematic, Symbolic or Metaphoric Elements. Films may feature strongly symbolic or metaphoric elements which ask us to make meaningful connections that aren't obviously spelled out. At the end of *Blow-Up,* for example, when Thomas retrieves the imaginary ball of the mimed tennis game, he has to put down his camera to do so. The detached photographer joins their game of celebrating life and joy. Illusion is joined with reality. And on the sound track we hear the twang of rackets and the thud of the ball on the courts.

In Makavejev's wild and exciting *Sweet Movie,* the dual stories are periodically intercut with tinted old newsreel footage of German soldiers discovering the graves of Polish officers slaughtered by the Russians in the Katyn Forest Massacre. These powerful visuals are all the more striking when juxtaposed against the comic (and often violently black comic) events of the film. Then at the end of the film, we are struck by the image of the presumably dead boys stirring to life as the scene changes from black-and-white to color; it is a powerful experience.

Sometimes a strong theme will structure a film more than the story. Godard has done this with a number of Brechtian, didactic, political films (as *La Chinoise* and *Tout va Bien*).

Less T

Less Temporally Linear. Real-time progression is less important in many modern films. They can feature extensive flashbacks and flashforwards. *Slaughterhouse Five* jumps backwards and forwards in time. In *Last Year at Marienbad*, we are often uncertain of the time tense of the film. Much of *The Conformist* is presented as flashbacks within flashbacks; in one section of the film there are at least three interweaving levels of time interacting with each other.

Elliptical Development. Often there are elisions (. . . .) where we might expect story narrative. Scenes we would expect to see are omitted, while scenes which are less directly important to the story are presented. The films seem more discontinuous. Intervals assume greater importance than would be expected. Much of what is important is not shown. Events are presented, but not clearly developed. Or, an event will be built up to—then not shown. What is

Looser Production Techniques. Many of the older film conventions have been broken or at least bent to new shapes. Scene sequencing and editing often feature elliptical jumps in time and space. The once forbidden jump cut is now commonplace. So is the single-shot scene, using deep focus and mise-en-scène compositional staging (rather than intercutting within the scene). Sometimes scenes begin before we would expect them to start and continue after we would normally expect them to stop. Antonioni often does this. Ozu will end a scene by having the conversation turn to incidental topics, then lapse altogether.

Jean Luc Godard's experimentation includes the nearly eight-minute continuous tracking shot of a traffic jam and a long, slow pan shot of more than 360 degrees in *Weekend*. While his films have not greatly influenced the main stream of filmmakers, they are intelligent and provoking and should be studied by filmmakers interested in political and avant-garde feature films.

The Surreal. Many films contain elements of the surreal (in the general sense of departure from reality). Buñuel is probably the first filmmaker to come to mind when we think of surrealism. But other films also use the surreal. In the opening of *8½*, Guido is first suffocatingly trapped in his car, then floats in the sky like a tethered balloon. The later harem scene is a wild fantasy. There's a certain grotesqueness to so many Fellini films: the weird costumes of *Juliet of the Spirits*, the style of *Satyricon*, the clerical fashion show in *Roma*. In *Sweet Movie*, the sailor is killed (stabbed by his lover in their sugar bed), but then reappears later in the film. At the film's end, the supposedly dead children stir and come to life. In *Cries and Whispers*, Agnes is briefly brought to life again.

At the end of *O Lucky Man*, there is a cast party, somewhat legitimized since the main character supposedly wins a movie part; but it appears that the part he gets is in the film we've just seen, and cast members and the director appear as themselves at this last bash.

There is an intriguing surreal element in the television series *The Prisoner*. The village in which the resigned intelligence officer is held is quaint, charming. People dress as at a resort. Golf carts serve as cars and taxis. There are afternoon band concerts. Almost everyone is pleasant and polite. It would seem like a picturesque English seaside resort—except for the constant threat. There is continual electronic surveillance. We are never quite sure who are the threatening "they." One of the primary defenses against escape from the village is a large white "ball" five or six feet in diameter which pursues and engulfs those who try to get away. Episodes of the series frequently feature strange, surreal developments.

The surreal is common in comedy, where the dictates of reality are less demanding. In Jerry Lewis' *The Disorderly Orderly*, he tries to fix the "snow" on a television set and real snow—a blizzard—blasts out of the set. He snaps his fingers and his thumb shoots out a foot-long flame as though from a monstrous cigarette lighter. In an "absolute quiet" hospital area, when some characters are talking, we hear no sound but instead read subtitles of their conversation. Then, when Jerry takes a bite of an apple, the sound is hugely, disturbingly amplified. When a completely bandaged mummy-like patient in a wheelchair rolls unattended down a hill and crashes into a tree, the cast breaks apart to reveal that there is no one inside. Comedy is often footloose with reality.

Estos textos del libro de Miller nos muestran otros estilos de hacer cine,

distintos del estilo de Hollywood.

No debemos olvidar que cuando hacemos cine,

estamos manipulando el tiempo y el espacio.

Es cierto que durante siglos,

el teatro y las novelas también han manipulado el tiempo y el espacio,

pero con la invención del cine

se puso en las manos de los hombres

una máquina todavía más efectiva

para la
manipulación del tiempo y del espacio.

que son atributos de Dios,

con distintas interpretaciones según cada religión y cada filosofía.

Manipular dos de los componentes más importantes de este universo,

como son el tiempo y el espacio,

conlleva necesariamente un desgaste físico y mental en los cineastas

y este es el peor problema que presenta el hacer cine,

que en tantos otros aspectos es , en cambio,

un arte fácil de hacer.

El cineasta va acumulando carga sobre su corazón y sobre su mente
porque está manipulando el tiempo y el espacio

y además está recomponiendo mundos

a partir de pedacitos del mundo real.

El cineasta depende de muchos factores sobre los que tiene poco control,

como son el que vengan los actores,

que haga buen tiempo,

que no se pierda la película,

y el cineasta acaba loco con todas esas incertidumbres,

para recomponer luego esos pedacitos de la realidad que ha quitado al mundo

en una nueva forma y en un nuevo mundo artificial

que llamamos una película de cine.

Todo esto es muy artificial e inevitablemente tiene que llevar a algún tipo de desequilibrio en la mente de los cineastas.

Sobre todo si están presionados por el público para conseguir imágenes muy atractivas o espectaculares

, lo cual para un platónico significa caer en lo más bajo posible,

en la creación de un mundo alternativo totalmente material

(pero de la mejor materia de este mundo , como son los físicos de las mejores estrellas de Hollywood)

que no tiene nada que ver con el mundo real y verdadero pero que convierte al demiurgo que haya fabricado esa película, en un dios alternativo de un mundo lleno de glamour y de candilejas.

Un dios alternativo que mucha gente necesita para que la vida en el mundo real le sea leve,

pues sin las películas fantásticas de Hollywood los últimos 100 años habrían sido bastante aburridos.

Como se ha dicho tantas veces, Hollywood convierte a sus actores, actrices y directores en estrellas a imitar,

en modelos de estilos de vida

y parece que mucha gente no sabe vivir sin fijarse en esos ejemplos.

Por eso creemos que el cineasta amateur no debería hacer cine del tipo Hollywood o comercial

sino buscar otros estilos alternativos,

como el cine artístico de Eisenstein (para el que se necesita saber bastante de Historia del Arte y de filosofía),

el cine surrealista de Buñuel

o el cine experimental de la Escuela de Barcelona con Gonzalo Suárez, de un nivel intelectual y cultural bastante más elevado,

aunque sea criticado por elitista,

pero es que el cine de Orson Welles

también era elitista porque él tenía una sólida formación de actor clásico, gran cultura y conocimiento de la literatura

y no podía evitar el orgullo de hacer películas de gran nivel estético y literario,

aparte de ser una sucesión inacabable de escenas creativas.

Si hay un mensaje en las películas de Welles , debe ser la manifestación del orgullo del que sabe que tiene un nivel cultural alto

y puede hacer obras de buen nivel estético.

Es el cine de la estética por la estética ,

la película como un estandarte para demostrar que se pertenece a una aristocracia de la cultura,

como pertenecía Welles.

Comparado con Welles, Kubrick era mucho más vulgar, solo era un buen fotógrafo sin gran formación cultural.

Kubrick imita constantemente el estilo de Welles pero con las concesiones al público y al éxito comercial que Welles nunca buscó.

Una película de Welles es mucho más creativa que una de Kubrick,

pero éste se lleva la fama y el dinero porque satisface los gustos del público ,

que quiere ver escenas espectaculares acompañadas de una música impactante.

Así, el cineasta amateur debe decidir si hace películas creativas,

que a él le den gusto por el simple hecho de filmarlas, montarlas, escribirlas y fotografiarlas,

puesto que esos son los trabajos esenciales en el cine,

o si lo que quiere realmente es hacer películas de gran éxito para que las vean millones de bobos en You Tube,

películas llenas de efectismos hechos con ordenador,

con una gran calidad de imagen , glamour y lujo.

Nosotros consideramos que eso no es cine,

eso es solo un espectáculo de glamour, de lujo y de calidad de materiales y cámaras.

El cine es otra cosa

y el cine amateur debería ser el último reducto de los cineastas puros que solamente quieren hacer cine

y no un espectáculo de luz , sonido y color.

El cine de "trucos", como el de Meliès ,

es muy útil para mostrar conceptos filosóficos,

para realizar milagros,

para hacer pensar en otros universos alternativos

que nos ofrezcan otros conceptos del espacio, del tiempo y de la vida.

Entre estos trucos, el más sencillo para el cineasta amateur sigue siendo el pintar sobre una parte de un vidrio transparente lo que queramos que aparezca en la película, por ejemplo un paisaje de otro planeta,

dejando otra parte del vidrio que siga transparente para filmar los actores en esa parte .
Así es como aparece este truco en las primeras imágenes que vemos del valle de Shangri-La en la película de Frank Capra "Lost Horizon".

De este tipo de cine " de trucos" tenemos que mencionar la serie de televisión "Twilight zone" de Rod Serling ,

que nos da muchos guiones y episodios fáciles de copiar o de imitar,
con una duración cada uno de ellos de 30 minutos,
que en su época fueron dirigidos e interpretados por buenos directores y actores

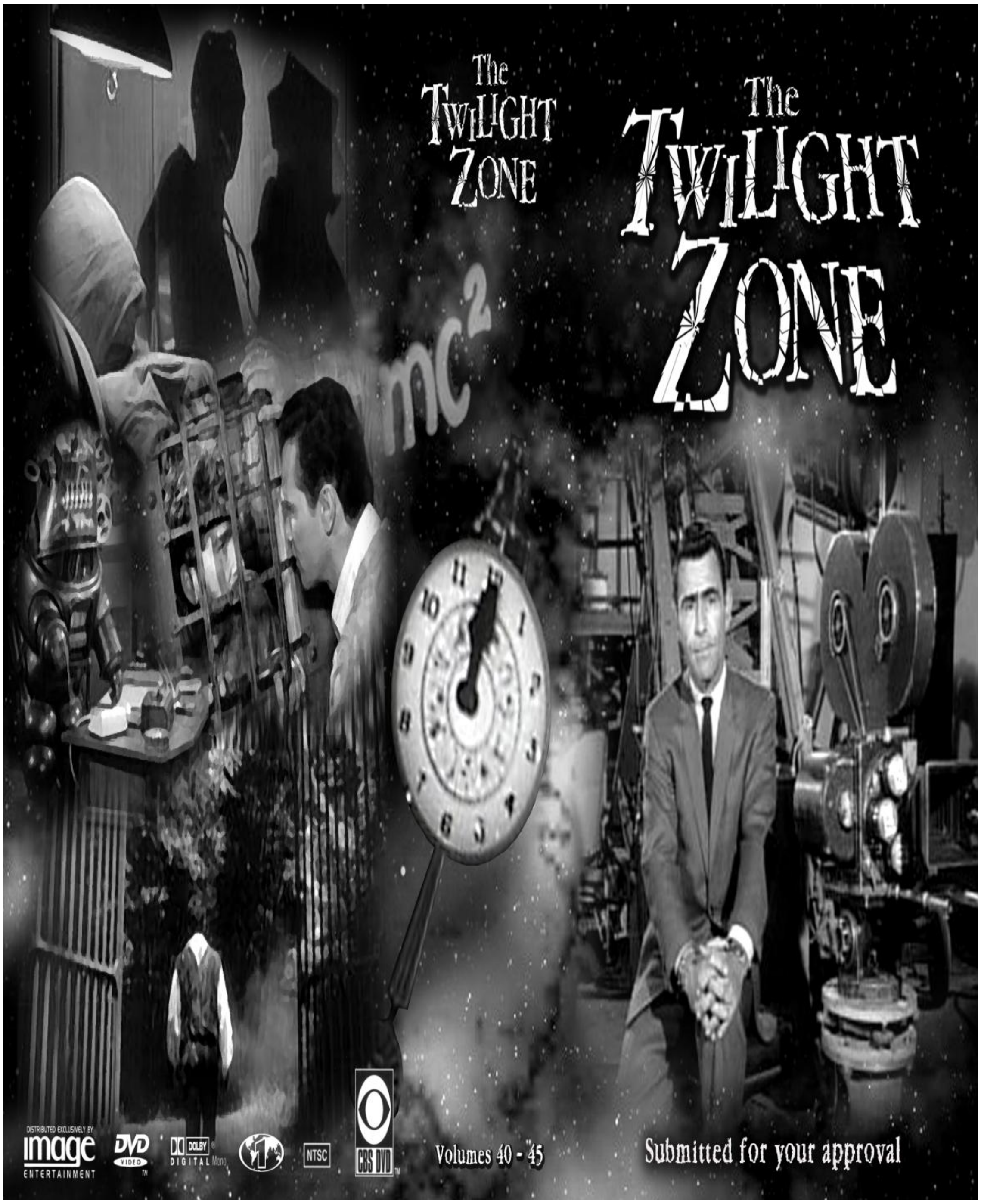
y cuyas historias siempre son un desafío para la mente y nos hacen pensar.

El cineasta amateur puede sacar muchas ideas de los episodios de "Twilight zone" .

O bien puede hacer directamente un "remake" de alguna de esas historias,

por ejemplo el episodio de la actriz veterana que se encierra en su casa para ver con un proyector sus películas que hizo cuando era joven,

ya no quiere salir nunca más de su casa,
y se pasa el resto de su vida mirando sus películas.







Imágenes del serial de 1943 "The Phantom" com Tom Tyler.


CHAPTER 2
The MAN WHO NEVER DIES
THE PHANTOM
A Columbia Serial

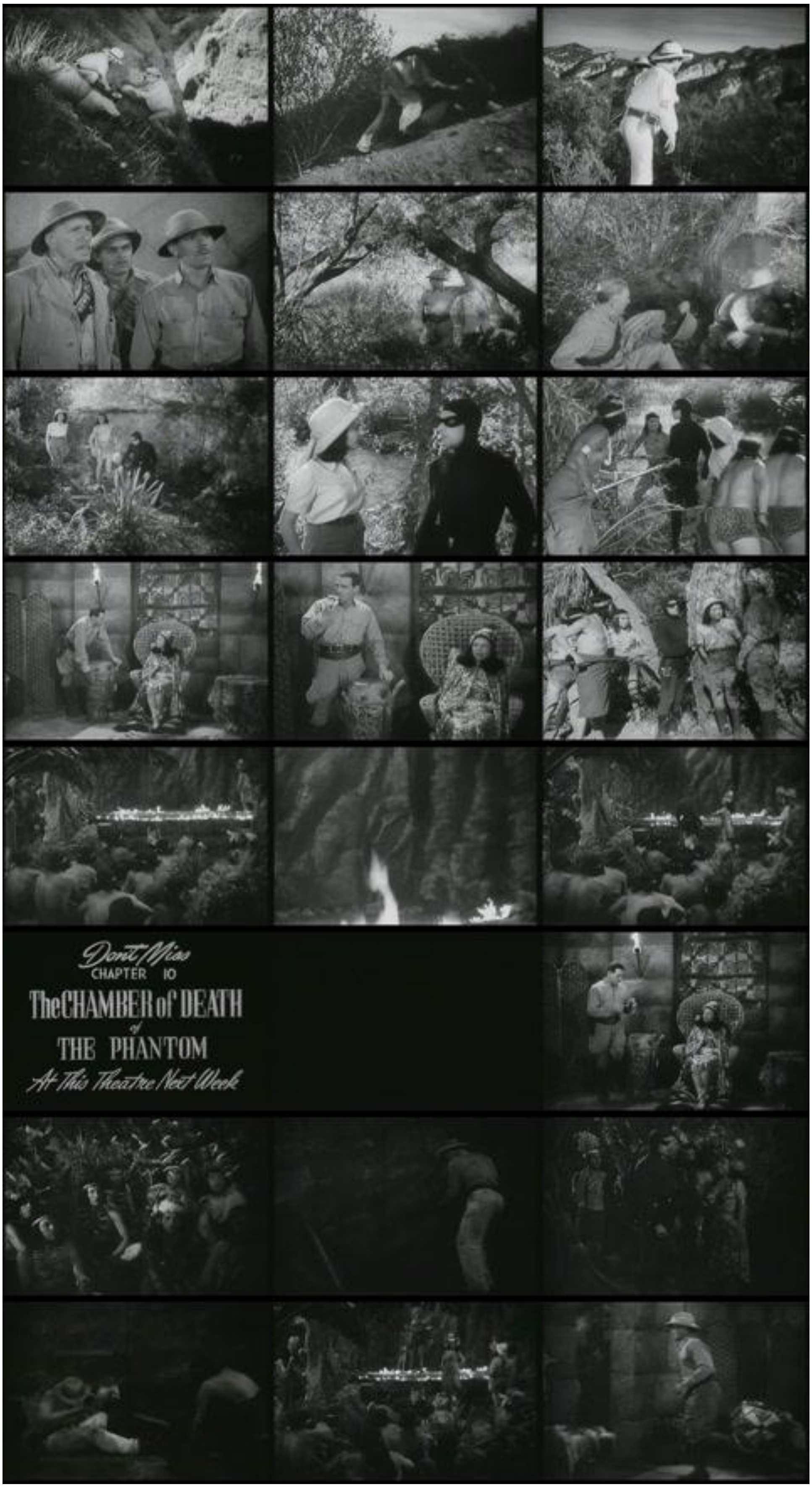







Come to my shack
quickly — I'm being
attacked
Rusty


A Columbia Serial
A Columbia Serial


Don't Miss
CHAPTER 10
The CHAMBER of DEATH
of
THE PHANTOM
At This Theatre Next Week




Prof. Davidson,
Tartar has agreed
to an exchange of prisoners.
You may release his lieutenant
at once.









Los cohetes de niños en “Flash Gordon” del serial de los años 30.




HAWK FILMS-MGM
001 A SPACE ODYSSEY
680-1

EL estilo extremo de Kubrick , muy lejos ya de los cohetes de juguete de “Flash Gordon”.

A continuación presentamos un guión que hemos escrito como ejercicio,
a partir de la primera película que hizo Kubrick :
“Fear and desire”.

Hemos escogido esta película porque es sencilla,
hecha con poco dinero
y con un argumento simple.

Es una película perfecta para que se puedan hacer de ella muchas versiones distintas

por parte de muchos cineastas “amateur”

y de muchos estudiantes de escuelas de cine.

FEAR AND DESIRE (remake)

Primeras escenas de un soldado perdido entre bosques y montañas.

Tiene miedo porque sabe que está rodeado por soldados del otro bando enemigo pero no sabe dónde están.

No encuentra un camino para salir de esos bosques y no sabe qué dirección tomar.

En un claro del bosque se sienta sobre el suelo e intenta dormir un rato.

PIEnsa qué está haciendo en esa guerra, por qué tiene que matar a otros hombres, por qué tiene que estar allí perdido cuando podría estar tranquilo en su casa.

SE levanta y sigue buscando una manera de salir de esas montañas pero se pierde una y otra vez.

Vuelve a reflexionar para sí mismo sobre la Guerra Civil ,esta batalla del Ebro en la que está metido, en **1938**, de lo imbeciles que son los que gobiernan la

República que han obligado a miles de reclutas republicanos de 17 años y de 40 años,

las últimas quintas que le quedaban a la República,

a luchar en EL Ebro para parar a las tropas franquistas cuando la guerra ya estaba perdida,

solo para que la República sobreviviera todavía unos meses más, esperando un milagro, una guerra en Europa, yo que sé.

Los soldados republicanos morían cada día a cientos masacrados por el ejército franquista y lOS 70.000 soldados italianos que Mussolini había enviado para ayudar a Franco ,

asÍ como por los aviones de Hitler que había prestado a Franco y que bombardeaban sin piedad Barcelona sin que la República tuviera ya aviones con los que defenderse.

Todo esto le parecía absurdo, sin sentido, una matanza ordenada por los

gobernantes de la República para nada.

Sigue caminando por el bosque y llega a un río,

es un tramo del Ebro que no está vigilado.

Hay una muchacha que se está bañando y ve que es enemiga
(por detalles como una bandera franquista o camisa azul).

La mira durante un rato escondido tras una matas pero luEGo la muchacha lo descubre y tiene que correr tras ella para capturarla.

La ata a un árbol y se pregunta qué hacer con ella, si matarla o qué.

SE va volviendo cada vez más loco por su situación , intenta besar a la chica y ella aprovecha para escaparse ,

se ve obligado a disparar contra ella y la mata.

Luego vuelve a sentarse en el suelo a pensar.

Lee un fragmento del Quijote que lleva en su bolsillo (es el discurSo del soldado) y lo va repitIEndo como un loco.

Vuelve al río y camina por la orilla un rato hasta que ve una cabaña a lo lejos, ve que hay un soldado franquista dentro haciendo guardia.

Piensa en matarlo.

Construye una pequEña balsa con ramas para atrAvesar el río.

Llega hasta la cabaña, abre la puertA con la máxima violencia y mata al soldado franquista de la forma más bestial y brutal posibles.

Luego se come como un cerdo la comida que encuENtra sobrer la mesa de la

cabaña.

Cuando está harto, se sienta a pensar y vuelve a recitar el discurso del soldado de Cervantes, como si estuviera loco.

Vuelve a subir a su balsa y sigue remando por el Ebro.

Llega hasta un punto donde hay soldados franquistas que lo descubren,

disparan contra él y lo matan.

Queda tendido sobre su balsa mientras la corriente del río se lo lleva hacia abajo.

FIN

Materiales necesarios:

- ropa militar o parecida, o de disfraz,
-

- escopeta o pistola de juguete o verdaderas.
-
- -balsa hinchable , disimulada con ramas.
-
- Una cabaña (hay en la montaña de Sant Llorenç)
-
- bosQUe y montaÑas (en Sant Llorenç)
-
- río (llac petit)

Fear and desire (remake)

Diálogos

1- Escena "perdido en la montañas"

Soldado :

"Pero qué estoy haciendo yo aquí en medio de esta maldita guerra.

Por qué tengo que matar a la otra gente .

Ahora estoy perdido en las montañas y no sé ni dónde estoy.

Seguro que el enemigo está por aquí pero no se dónde.

No hay manera de salir de estos bosques, estoy perdido y no sé por dónde ir.

Mejor voy a intentar dormir un poco en el suelo.

Si esos imbéciles de Azaña y Negrín no nos hubieran obligado a combatir aquí en el Ebro para nada.

La guerra está perdida desde hace meses.

Los que dirigen la República están enviando a la muerte a miles de chicos de 17 años y adultos de 40 años,

las últimas quintas que le quedan a la República,

y todo para nada,

no va a servir para nada.

¿Cómo me metí en esta guerra desesperada?

El enemigo tiene miles de soldados italianos
enviados por Mussolini para ayudarlos

y los aviones que les regaló Hitler bombardean sin piedad Barcelona.

No hay nada que hacer.

(Saca de su bolsillo unos papeles y empieza a leer)

"Veamos si es más rico el soldado y veremos que
no hay ninguno más pobre en la misma pobreza

porque está atenido a la miseria de su paga

que viene o tarde o nunca

y a lo que afana con sus manos

con notable peligro de su vida y de su conciencia"

2- Escena de la chica

Grita a la chica: “Alto, no te muevas o te mato”

“Eres del bando nacional, ¿ no es cierto?

Y qué hago ahora contigo,

¿te dejo ir para que me denuncies a los tuyos o te mato aquí mismo?

(La ata a un árbol)

Mira que eres bonita para ser facha.”

(Vuelve a recitar a Cervantes)

"Lléguese un día de batalla
que allí le pondrán el gorro en la cabeza,
hecho de vendas para curarle algún balazo
que quizá le habrá pasado las sienes
o le habrá dejado estropeado de brazo o pierna"

"Cuántos menos son los premiados por la guerra
que los que han perecido en ella "

"Con las armas se defienden las repúblicas,
se conservan los reinos ,
se guardan las ciudades,
se aseguran los caminos,
se despejan los mares de corsarios…"

(La chica se escapa)

"Alto o disparo "

(Ante el cadáver de la chica)

"Ese rigor y la confusión que trae consigo la guerra todo el tiempo que dura

cuando ella tiene licencia para usar de sus privilegios y de sus fuerzas".

3- Escena de la balsa

“Por fin he encontrado otra vez el río Ebro, madre de todos los iberos.

Creo que hay una choza al otro lado del río.

Voy a intentar llegar con esta balsa hasta allí.”

(Sobre la balsa sigue recitando a Cervantes)

“Temor de necesidad y pobreza tiene el soldado

estando de posta o guarda en una fortificación

cuando siente que los enemigos están cavando una mina debajo de él

y no puede apartarse de allí ni huir .”

“De improviso puede subir a las nubes sin alas

o bajar al profundo sin su voluntad”

“Tiene delante de sí tantos ministros de la muerte

que le amenazan cuantos cañones de artillería

y le asestan desde la parte contraria.”

“Y se pone a ser blanco de tanta arcabucería

y procura pasar por tan estrecho paso
hacia la trinchera enemiga”

“Y un soldado cae

donde no se podrá levantar hasta el fin del mundo,
cuando otro ocupa su lugar”.

4- Escena de la choza

(Después de matar al soldado enemigo)

"Ya estás muerto y solo hace un momento estabas vivo y me querías matar a mí.

Ya no respiras

y tus ojos no ven otra cosa

que la negra nada."

"Por qué te he tenido que matar.

Eras o tú o yo.

Pero incluso así no sé por qué he tenido que matar a otro hombre.”

“Todo es absurdo, esta vida, este mundo, tener que matarnos unos a otros.”

(Vuelve a recitar a Cervantes)

“La espantable furia de estos endemoniados instrumentos de la artillería,

a cuyo inventor tengo para mí

que en el infierno

le están dando el premio

de su diabólica invención”.

“Un infame y cobarde brazo

puede quitar la vida a un valeroso caballero.

Llega una desmandada bala

disparada de quien quizá huyó

y se espantó del resplandor que hizo el fuego

al disparar su maldita máquina,

y esa bala ,
corta y acaba en un instante
los pensamientos y vida
de quien la merecía gozar largos siglos”.

5- Escena final en el río.

(Sobre la balsa mientras deja que la corriente del río le lleve aguas abajo)

“Perdido estaba en los montes y ahora he vuelto al río .

El Ebro viene rojo por la sangre de los republicanos sacrificados por Azaña y Negrín .

Toda esa matanza para nada, para absolutamente nada.

Perdido estoy en el mundo

en esta época asquerosa

donde todo se reduce a matar o ser matado.

Perdido ya estaba yo desde siempre

en este mundo ,

puesto que mi destino depende

de las decisiones de unos criminales

que están al frente del país.”

(Sigue recitando a Cervantes, medio loco)

“Si por los soldados no fuera,

las repúblicas,

los reinos,

las monarquías,

las ciudades ,

los caminos de mar y tierra

estarían sujetos a …”

(Unos soldados enemigos desde la otra orilla lo descubren,

disparan y lo matan)

Más textos opcionales :

- **Soldado :**
-
-
- **"L'Ebre fluïa arran de les roques,**
-
- **ara baixava tèrbol i agitat**
-
- **ara baixava clar i lent,**
-
- **d' un verd bellísim**
-
- **i reflectia en les seves aigües**
-

- **les cases de la vora amb una perfecta netedat.**
-
- **Les muntanyes romanien immòbils contra l' horitzó,**
-
- **Les muntanyes romanien indiferents, llunyanes,**
-
- **devant el girar de les generacions,**
-
- **davant el viure i el morir,**
-
- **davant la renovació constant de totes les coses.**
-
- **I el sol sortia i es ponia**
-
- **I es feia de nit,**

- **i rera la nit es descobria l' alba**
-
- **i sempre semblava la mateixa alba**
-
- **i despre´s tornava a semblar**
-
- **la mateixa nit."**

- **"La vida s' assemblava a les ones de la mar,**

- **s' assemblava a les ones que després de un naufragi**

-

- **esborraven totes les restes de la tragedia,**

-

- **així les ones de la vida**
- **anaven i venien**

- **i així s’ enduien amb elles**
- **els drames i les alegries dels homes.**
-
- **La mar, passat el naufragi,**
- **torna a quedar llisa,**
-
- **només queda el soroll de les ones una rera l’ altra,**

- **morint a la platja**

- **i omplint l' aire**
-
- **amb la seva forta eterna misteriosa cançó."**
-
- **(Sebastià Juan Arbó)**

Soldado, agonizando en la balsa :

“ Tenia el cos talment cobert de ferides,

d’ esquinços i de sang,

que semblava impossible

que pogués mantenir-se encara dret.

El cervell se li enterbolia

I devant seu tot anava ja confonent-se

amb la tenebra.

¿Era un castig?,

¿Qué era la vida?

¿Qué era el mon?

¿Havia viscut?

¿A quin abisme es precipitava

la seva anima ¿

Se sentí sol

en l’esgarrifosa solitud de la terra

I dels mons que rodaven per l’ infinit,

en la nit i el silenci,

perdut com un petit infant

I es recordá del temps

que anava a l' esglesia amb la seva mare".

(Sebastià Juan Arbó)

Diálogo opcional entre el Soldado y la chica :

Soldado:

"¿Y ahora qué hago contigo ¿

Si te dejo ir

irás a denunciarme a los de tu bando.

Chica :

“Todos vosotros los rojos estáis acabados,

tenéis la guerra perdida

y os vamos a exterminar a todos “.

Soldado:

“Sí, tienes razón , la guerra está perdida y no sé por qué Azaña y Negrín

quieren que cada día mueran cientos de soldados republicanos aquí en el Ebro.”

Chica :

“ Me das asco, rojo de mierda”

Soldado:

“Puede que sea un rojo asqueroso,

pero vosotros lo fachas no sóis más que un montón de generales que se pelean por el poder

cada uno de ellos hace lo que le da la gana

incumple las órdenes

y se pelea con los otros generales por puntillo de gallito.”

Chica:

“Franco no va a dejar ni un rojo vivo

en la Nueva España que estamos levantando”

“Nosotros combatimos por ideales,

vosotros no sois nada más que imitadores de los nazis y los fascistas.

Nosotros hemos sufrido durante siglos hambre y miseria por culpa de la clase alta española que vosotros tanto defendéis.

Nosotros luchamos por nuestra libertad y por futuro lejos de la miseria en la que vosotros nos habéis obligado a vivir durante siglos".

Chica:

"Nuestros aviones de la Legión Condor no van a dejar ni un rojo vivo".

Soldado:

"Esa es vuestra suerte, la ayuda que recibís de los alemanes y los italianos.

Nosotros ya no tenemos ni aviones para defendernos.

Mira que eres bonita para ser tan facha.

¿ Por qué tenemos que matarnos unos a otros ?”

(Intenta besarla y la chica aprovecha para escapar).

Más diálogos opcionales

(procedentes de la película original de Kubrick):

- Soldado : “La montaña debe estar plagada de soldados enemigos”.

“ Es hora de irme a casa ya,

estoy cansado de esta guerra,

me hago viejo”

“ Tengo la responsabilidad de servir a la República

pero a estas alturas todo me da ya igual,

odio tanto a los franquistas como a los republicanos

y esta situación me pone histérico ,

siento la presencia de un enemigo invisible y mortal

que me rodea

y que no sé dónde está”.

“No estoy hecho para matar a otros hombres”

“Siento odio hacia el enemigo

pero siento todavía más odio hacia mí mismo

por haberme dejado enredar en esta batalla inútil”.

“No sé dónde está el enemigo

y no consigo entender a los franquistas

ni a su bestial brutalidad”

“Pero yo me he comportado igual de bestial ,

cuando he matado al soldado de la choza”.

“He acabado matando a este soldado con la misma bestialidad

con la que ellos nos matan a nosotros,

cómo he podido caer tan bajo,

los franquistas me están obligando a ser tan primitivo y brutal como ellos”.

“Este soldado muerto ya no es ni un cadáver,

solo es otro yo ,

es como una parte de mí que he destruido porque no la entiendo.

Ya no es más que una pura idea de algo malo que quería destruirme”.

“Todo esto no son más que absurdos e inútiles soliloquios filosóficos.

Hay gente que habla así, como hablan los curas”.

“Colecciono motivos como quien colecciona mariposas, colecciono motivos para seguir viviendo ,

para encontrar un sentido a todo.

No sé ni por qué sigo vivo".

"Me muevo impulsado por pasiones que solo entiendo a medias,

la lógica y la inteligencia no sirven de nada en la guerra.

Mi inteligencia me dice que no siga sobre la balsa dejándome llevar por la corriente del río Ebro.

Mi lógica no vale para nada".

"Tengo 17 años y todavía no he hecho nada en la vida, cuando acabe esta guerra volveré a arreglar radios y neveras.

Si pudiera llegar hasta donde está Franco y matarlo…

esa sí que sería una razón para vivir o para morir."

"La vida es un juego y jugamos a vivir como jugamos al ajedrez,

todo lo hacemos para entretenernos esos largos años

y no tener que pensar en lo absurdo que es todo".

“Mis días están contados, mi tumba está señalada en algún lugar de este río”

“ Este rifle está helado como la muerte…

es como besar a una vieja moribunda”

“ Me pregunto qué se siente en los últimos momentos”.

“Solo yo sé lo que es vivir en mi pellejo,

nadie más está enterrado debajo de las cadenas de mi cuerpo”.

“ Esperas para matar o para que te maten.

Y días después no puedes creerte que hayas sido tú

el que mató a ese soldado enemigo”.

“El enemigo ha salido del mismo molde que yo”.

“Desde hace días mi vida no es más que un montón de huidas desesperadas,

de esperas ociosas,

de monólogos inconexos

donde aparecen todas mis obsesiones

y mis conjeturas”.

Diálogo opcional con la chica:

- Soldado : “ ¿Estabas pescando comida en el río para llevársela a Franco?”.

(Mientras piensa en violarla)

“Seamos civilizados.

Todavía no he conocido mujer pero…”

“Si te suelto irás a denunciarme a Franco.

¿Crees que Franco es feliz, rodeado como está de traidores que desean ser el caudillo ¿

Creo que Franco debe tener el mismo miedo que tengo yo

(el soldado está gimiendo por el suelo).

No he conocido todavía a mujer , ¿ es esto la lujuria ¿

Si todavía soy casi un niño.

¿ Por qué tenemos que odiarnos ,

solo porque tu eres facha y yo rojo ¿

¿ No me puedes querer ¿ “

(Después de matar a la chica) :

“Pero qué he hecho , me estoy volviendo loco”.

“Ojalá esta balsa fuera una nueva arca de Noé llena de animales

y de cosas hermosas

y con una bandera blanca surcara las aguas del sagrado Ebro

para unir otra vez a las Españas

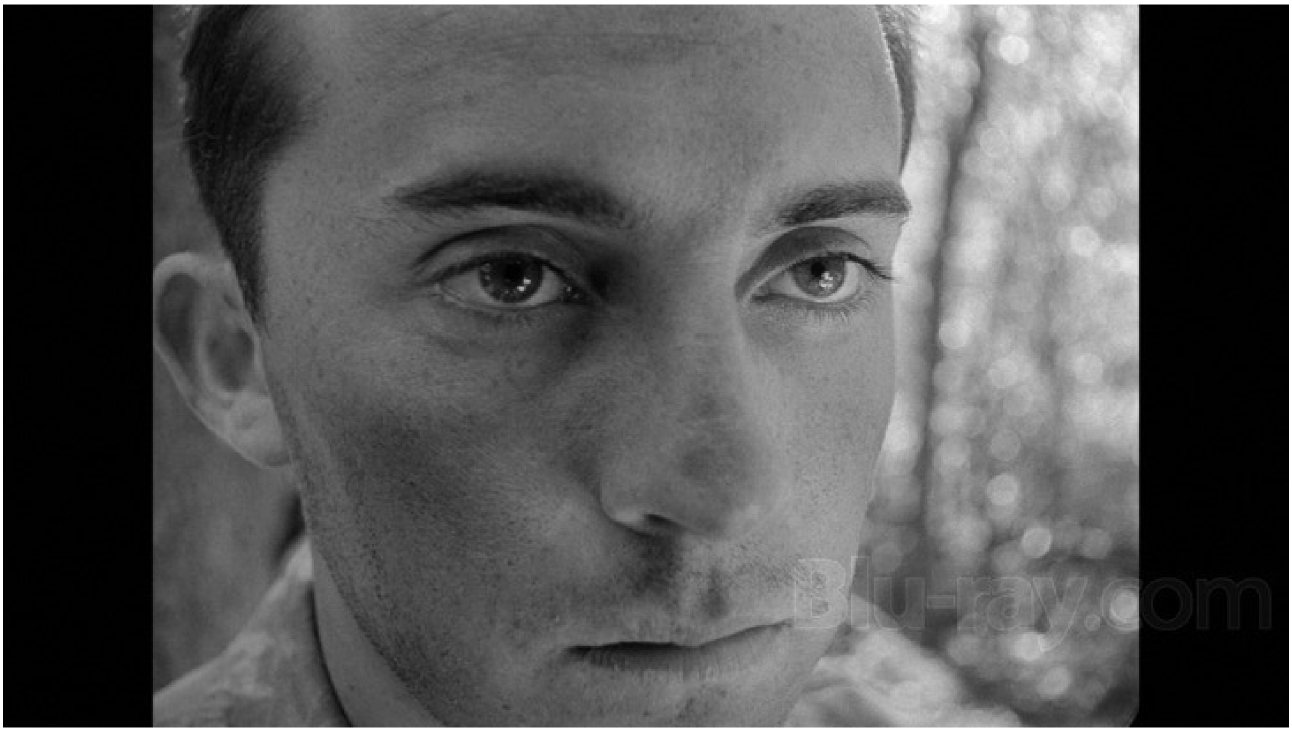
y no separarlas nunca más.”










Blu-ray.com








Blu-rayDefinition.com
Infinitely Superior™










KINO LORBER







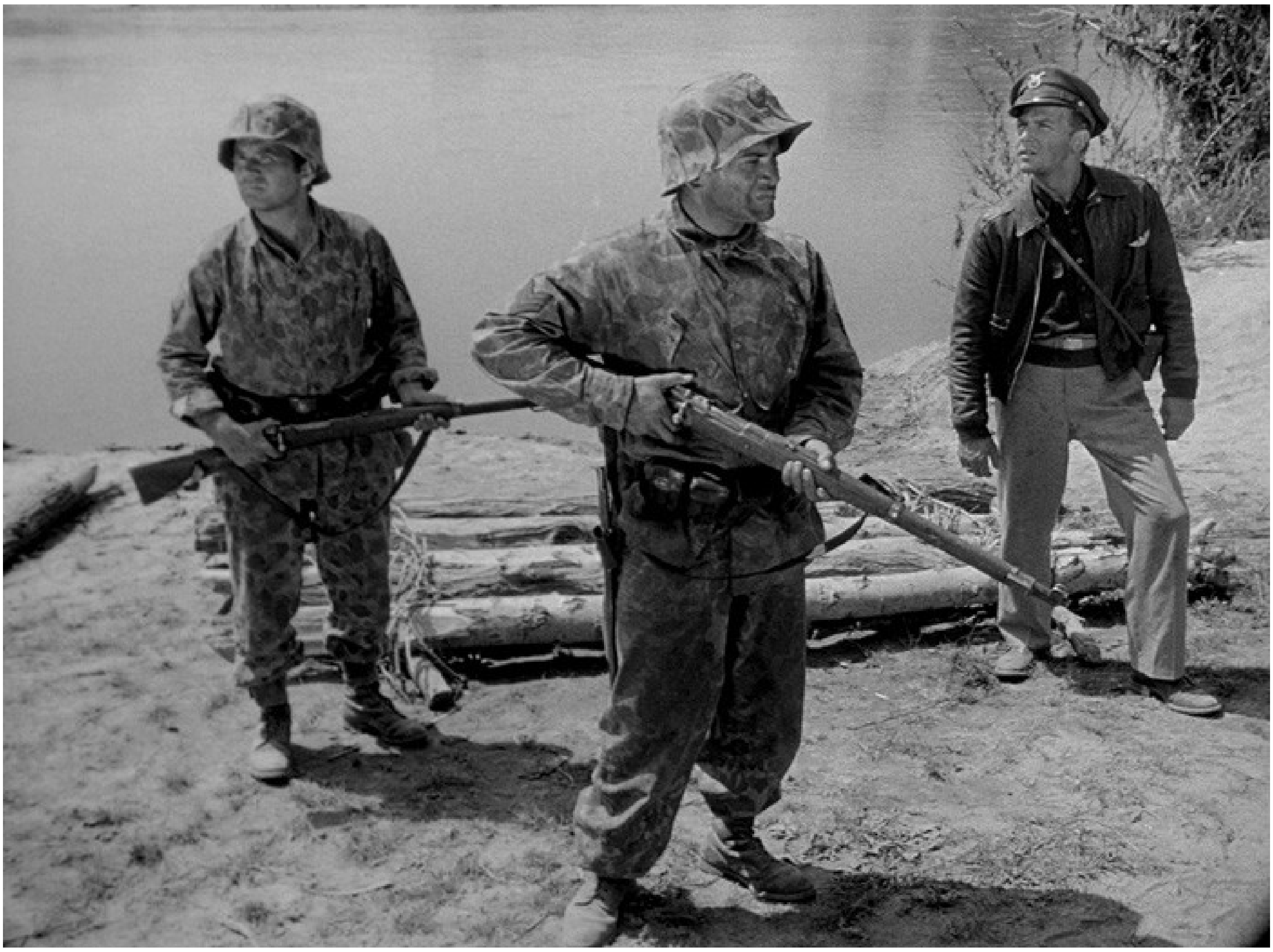










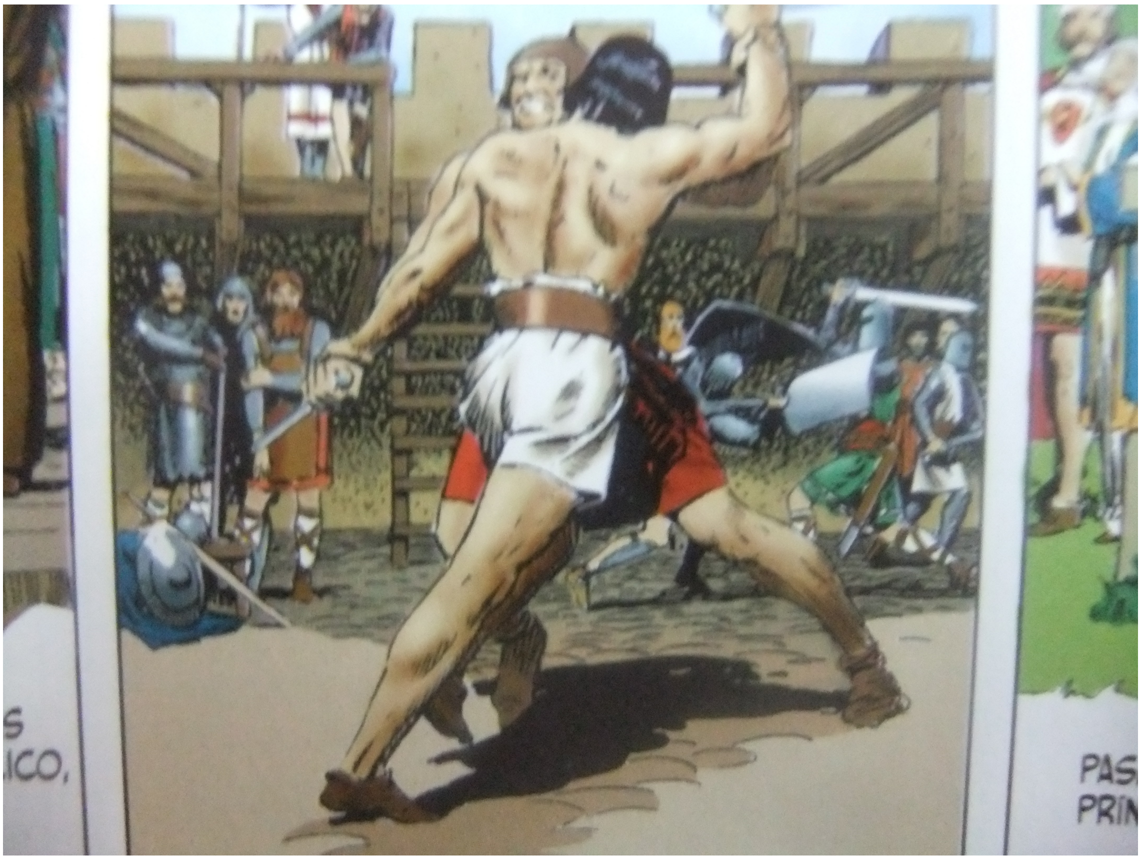




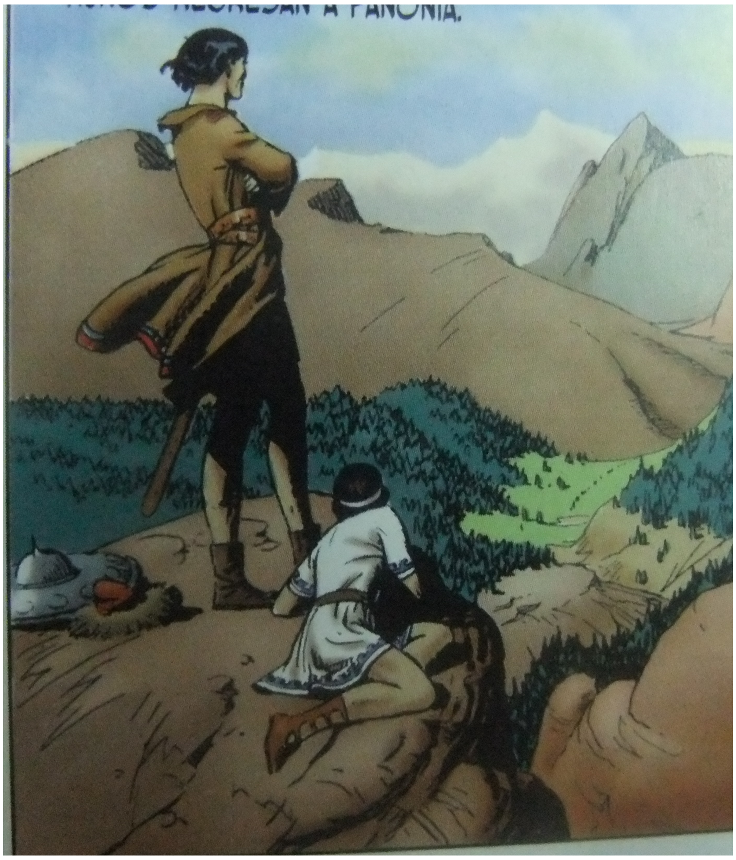








S
LICO,
PAS
PRIN



Dibujos para inspiración de escenas.





FIN

Localizaciones naturales:

- Llac petit



- Choza de piedra cerca del Llac Petit (Font de la miseria)



-Choza de madera alternativa , cerca de can Barata.



- Escenarios naturales de Sant Llorenç:

La riera.

-


2038/10/19

- El bosque




2038/10/19


2038/10/19



- La montaña

- Uniforme de la chica enemiga

  (es suficiente con una camisa azul o una boina).


REVISTA
PARA LA MUJER
ABRIL 1939
www.todocoleccion.net



- Fotos de la Batalla del Ebro









- Azaña y Negrín.



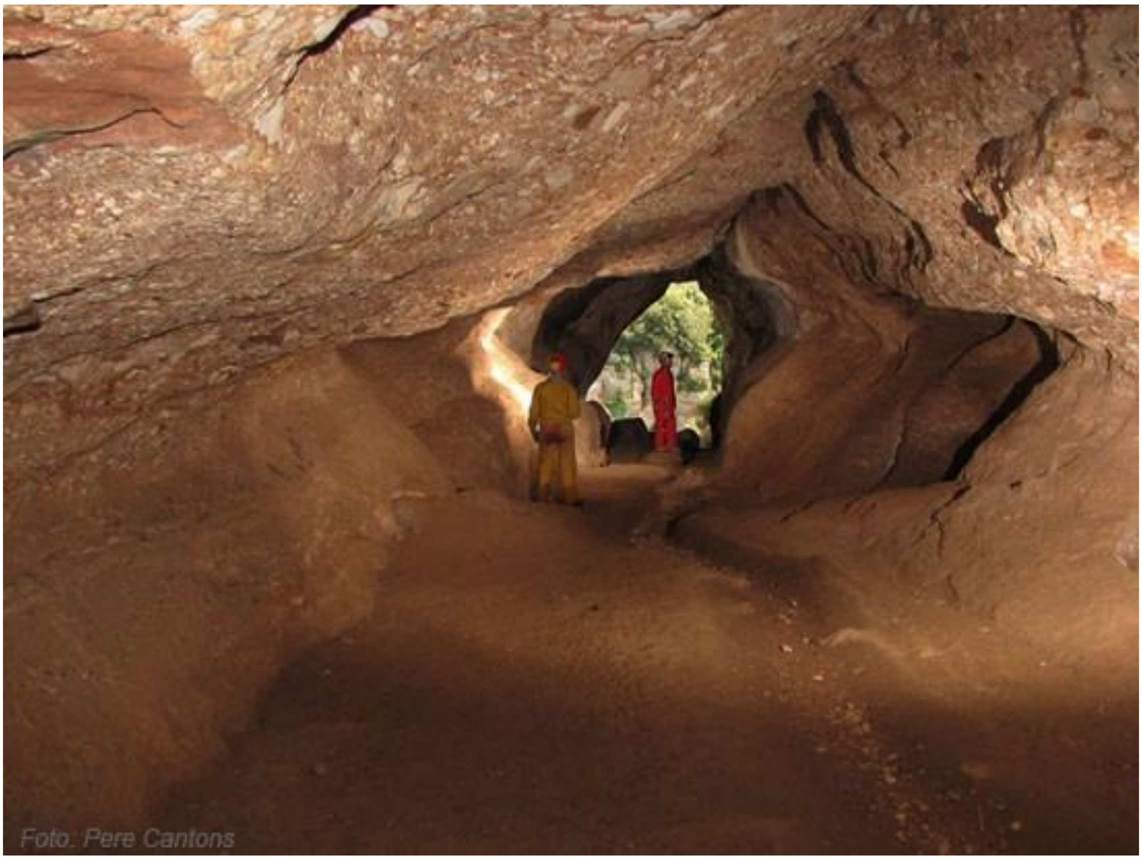
(Al principio de la película se pueden poner unos segundos de algún documental sobre la Batalla del Ebro).

Más escenas opcionales :

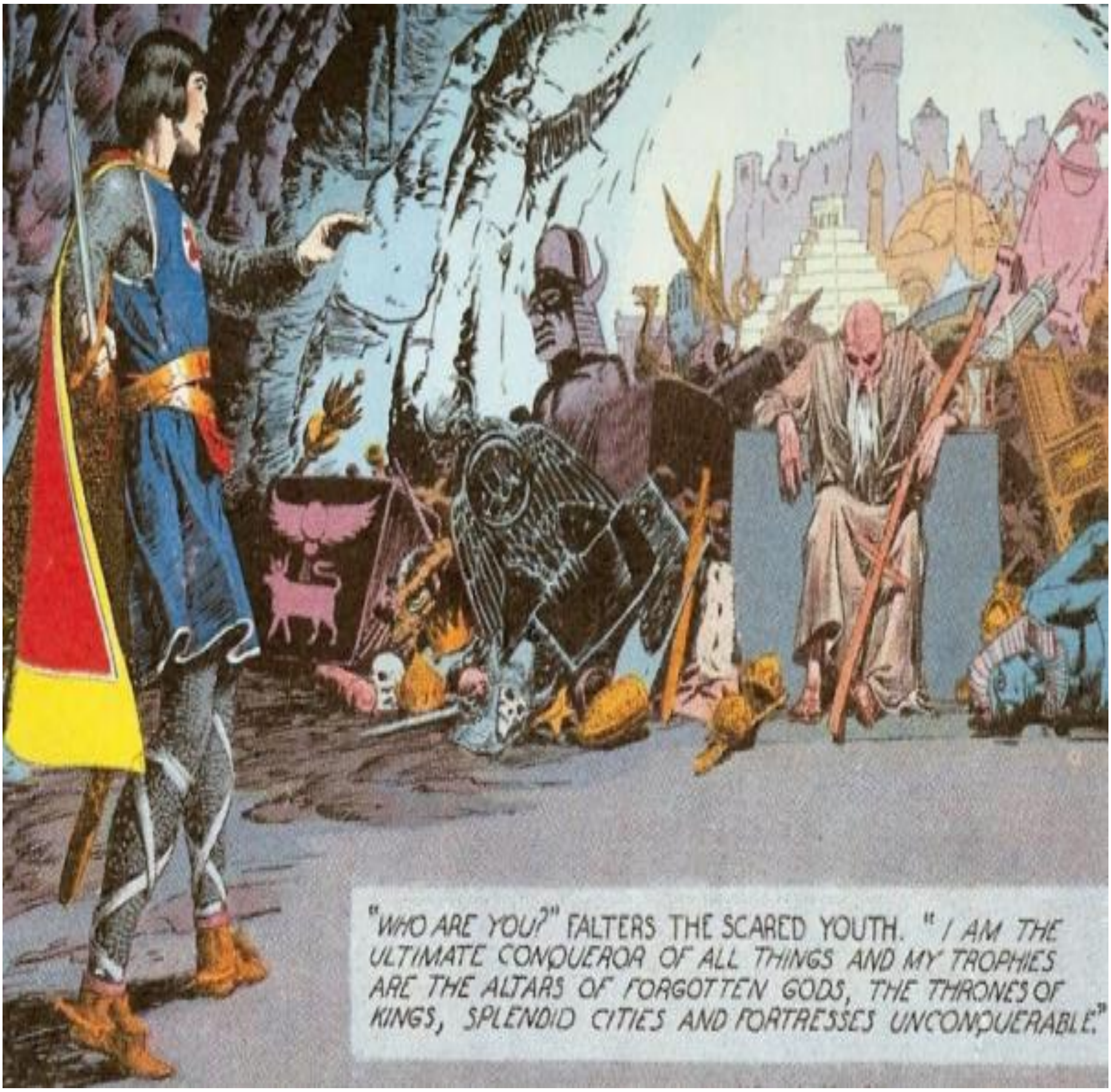
El soldado llega a una cueva y dentro de la cueva hay otro soldado que es él mismo pero más viejo.
Tienen una conversación acerca del paso del Tiempo y el soldado rojo no quiere aceptar que será así de viejo un día,
se pelean los dos soldados
(en realidad parece que estén bailando más bien)
y cada momento el soldado rojo se parece más al otro soldado que es él mismo pero más viejo.
Al final se va de la cueva totalmente confundido y mareado sin saber si ha sufrido una alucinación.
Fuera de la cueva recupera enseguida su aspecto de joven.

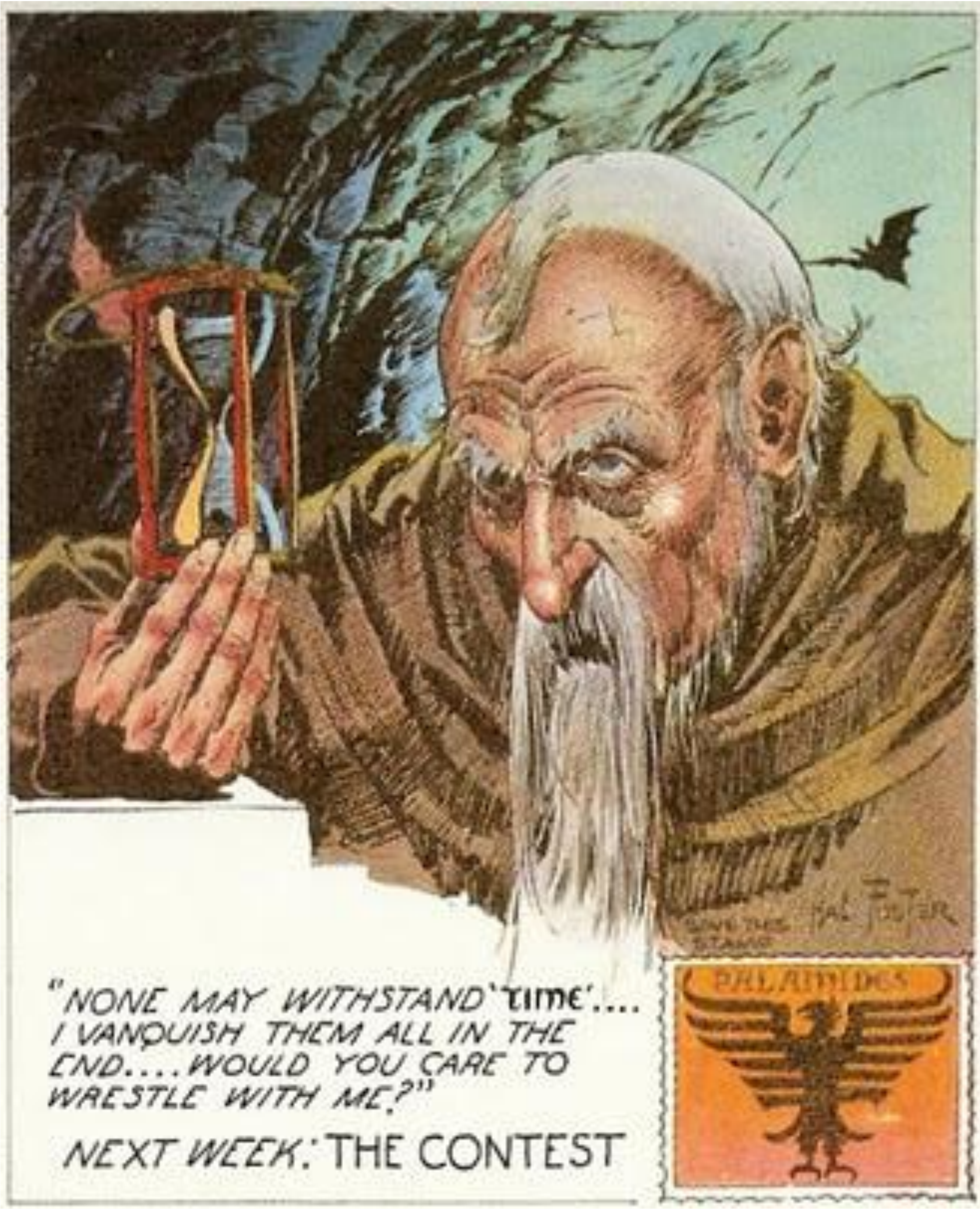
(Se puede filmar en la cova Simanya, cerca del Moncau en Sant Llorenç).




Foto: Pere Cantons


"THIS CAVE IS THE TROPHY-ROOM OF 'TIME' WHICH NO ONE DARE ENTER"
"I'LL DARE ANY ADVENTURE!" AND DRAWING THE 'SINGING' SWORD," VAL ENTERS THE SILENT GLOOM


"WHO ARE YOU?" FALTERS THE SCARED YOUTH. "I AM THE ULTIMATE CONQUEROR OF ALL THINGS AND MY TROPHIES ARE THE ALTARS OF FORGOTTEN GODS, THE THRONES OF KINGS, SPLENDID CITIES AND FORTRESSES UNCONQUERABLE."


"NONE MAY WITHSTAND 'time'....
I VANQUISH THEM ALL IN THE
END....WOULD YOU CARE TO
WRESTLE WITH ME?"
NEXT WEEK: THE CONTEST
PALAMIDES




"TÚ NO CREES QUE EL TIEMPO SEA INVENCIBLE...
EN TAL CASO... ¡TENDREMOS QUE COMBATIR!".















Escena inspirada en esta página de “Prince Valiant” de Hal Foster.

Otra escena opcional :
El soldado rojo llega hasta la otra orilla donde están los soldados franquistas.

Se esconde durante días en los bosques del lado del Ebro ocupado por el bando nacional sin que nadie lo descubra.

Una noche llega hasta el campamento donde estça Franco con sus generales.
Sin que los guardias se den cuenta, llega arrastràndose por el suelo hasta la tienda de Franco, que está ya durmiendo.

Entra en la tienda y saca su pistola y se queda mirando a Franco un rato.

Franco se despierta y se lo queda mirando , el soldado va a disparar pero no puede, le tiemblan las manos, al final cae a tierra y se pone a llorar.

Franco grita a sus guardias.

Mientras le dice al soldado rojo: “Vaya mierda que sois los rojos, no tenéis cojones ni para matarme a mí “.

Llegan los guardias junto con otros generales medio vestidos y agarran al soldado mientras Franco les da una bronca por haber dejado que llegara un soldado rojo hasta su tienda.

Luego sigue burlándose de lo cobarde que es el soldado rojo y éste le responde:

“Yo no soy un criminal como tú, hijo de puta”.

Franco ordena que lo fusilen allí mismo y se lo llevan mientras los otros generales les dicen a Franco:

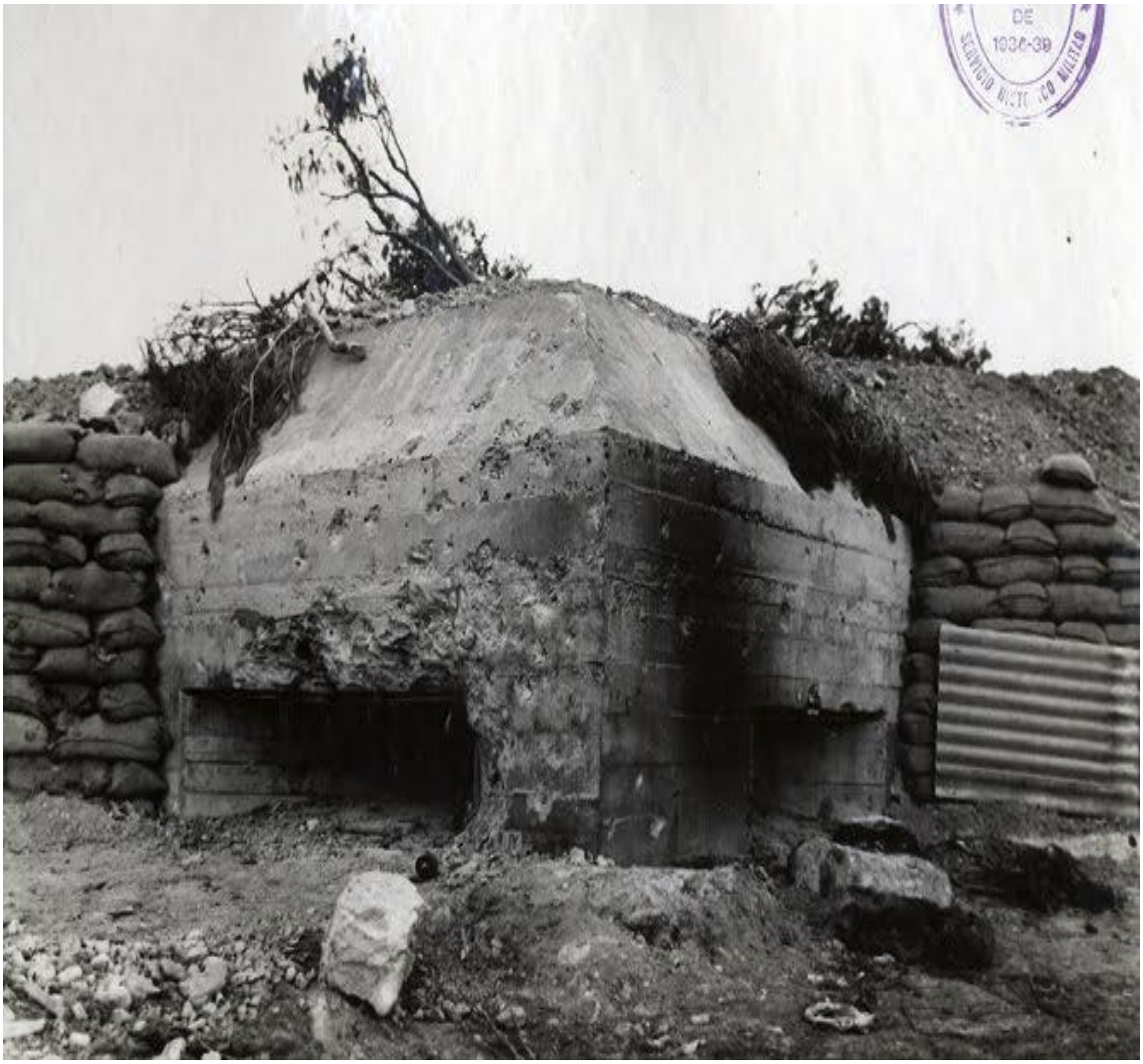
“Desde luego el Caudillo tiene la baraka, tiene la suerte de su lado y ganará esta guerra porque Dios lo ha enviado para salvar a España y para gobernar muchos años este país , por la gracia de Dios . ¡Viva Franco, Arriba España ¡”·. Franco se los queda mirando con cara de satisfacción.

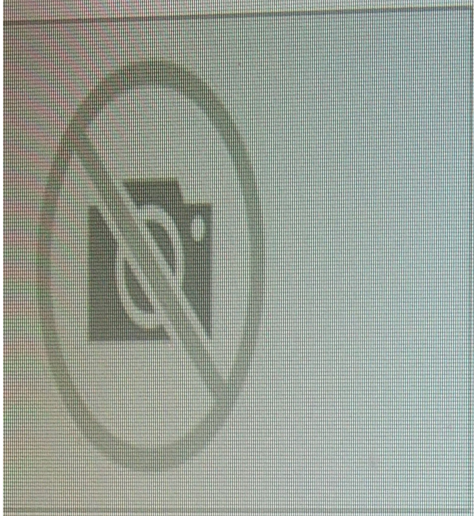
Fusilan al soldado rojo en las afueras del campamento franquista.

FIN.






DE
1936-39



Kirk Douglas ha publicado hace poco su libro "Yo soy Espartaco", donde demuestra una vez más que hacer una película de cine comporta un cantidad enorme de problemas de todo tipo. Dalton Trumbo era el mejor guionista de Hollywood en esos años pero no se le podía contratar por estar en las listas negras como comunista y Kirk Douglas solo pudo contar con él gracias a que firmaba con un pseudónimo. Kirk Douglas tuvo que vencer también las reticencias de la compañía que ponía el dinero porque otra compañía estaba haciendo una película parecida: "Los gladiadores".

Luego, el director que le impuso la compañía, Anthony Mann, un buen
técnico, se mostró incapaz de controlar los desmesurados talentos de
Laurence Olivier, Charles Laughton y Peter Ustinov, que improvisaban y
sobreactuaban en cada escena, y tuvo que despedirlo y sustituirlo por e
primero que encontró libre, que resultó ser Kubrick, con el que ya había
tenido tiranteces en su anterior película "Paths of Glory" y al que
consideraba un " chulito del Bronx" que a pesar de ser judío como Kirk
Douglas, era el tipo "con menos empatía, más frío y distante que se
pueda uno imaginar". Pero Douglas advierte que Kubrick, detrás de sus
ojos de perro faldero, tenía una mente que no paraba nunca de pensar.
Las peleas con Kubrick fueron constantes durante el rodaje de

Las peleas con Kubrick fueron constantes durante el rodaje de "Espartaco", Kubrick empezó a ganarse una fama de guarro porque no se lavaba y llevaba durante semanas las misma ropa sucia y Douglas tuvo que obligarle por la fuerza a cambiarse de muda, por el qué dirán.

Douglas dice que Kubrick hacía siempre lo que quería y no escuchaba a nadie ni le importaba lo que dijera la gente de él. Al final, Douglas se enfrentó a Kubrick físicamente, le llamaba despectivamente : "Oye tú ,eisenstein" , Kubrick dijo que la escena propuesta por Douglas en que todos los esclavos se levantan y gritan "Yo soy Espartaco" era una tontería, y cuando Kubrick eliminó la escena de la crucifixión de Espartaco, siendo desde siempre Kubrick tan anticristiano que no quería una escena que recordara a la muerte de Jesús. Kirk Douglas le lanzó una silla y agarró por el cuello al ayudante de Kubrick con la intención de matarlo . Como resultado de todo ello, Kubrick y Kirk Douglas no se volvieron a hablar en la vida. No así con Laurence Olivier, un caballero siempre según Douglas, o Laughton, siempre hipersensible e inseguro, o Peter Ustinov, que acabó escribiendo él mismo muchas escenas, para disgusto de Dalton Trumbo, o Jean Simmons , John Gavin y Tony Curtis, con los que Kirk Douglas siguió teniendo una buena relación. El guión de la película se modificaba constantemente y la rivalidad entre los grandes actores ingleses convertía el rodaje en " una intriga bizantina" según palabras de Ustinov.

Un año después de rodar muchas escenas, se dieron cuenta de que la película no tenía un argumento claro y tuvieron que incluir más escenas con la lucha entre los dirigentes romanos por el poder.

con la lucha entre los dirigentes romanos por el poder.

A la compañía no le gustó el mensaje comunista de Trumbo y eliminó muchas escenas políticas,así como otras de contenido sexual. Kubrick insistió en filmar más batallas y se vino a España a filmarlas en los campos de Castilla, luego de conseguir mediante un soborno que Franco autorizase el rodaje en España. 8000 soldados españoles se pusieron a las órdenes de Kubrick para filmar muchas escenas de batallas que la compañía luego eliminó por ser demasiado violentas. Kubrick gastaba más y más dinero y se salía del presupuesto.Kubrick despidió friamente a la chica alemana contratada por Douglas para hacer el papel de Lavinia arguyendo que no tenía capacidad para expresar sus sentimientos, (irónico teniendo en cuenta que el mismo Kubrick no ofrecía ninguna empatía con los demás nunca).La chica se puso a llorar ante Kubrick al escuchar que estaba despedida y Douglas tuvo que consolarla mientras le decía a Kubrick : " ¿Lo ves como sí tenía capacidad para expresar sus sentimientos ?". Kubrick desplazó al director de fotografía y filmó casi toda la película él mismo como fotógrafo pero al final le dieron un oscar por la película al otro director de fotografía, que no había hecho casi nada !.Kubrick se ganó una mala fama de autoritario, con "su voz poderosa ", como dice Douglas, un director frío y distante.

…, como dice Douglas, un director frío y distante.

Por su parte, el mismo Kirk Douglas se pregunta actualmente, a sus 95 años de edad, si todo eso valió la pena, ya que a él le costó fracturarse dos rodillas y dolores de espalda para toda la vida. ¿Vale la pena hacer una película espectacular si durante su rodaje todos se pelean con todos por cualquier cosa?